

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS 2

MASK OF THE BETRAYER

ДОПОЛНЕНИЕ

Для игры необходима оригинальная версия Neverwinter Nights II



ATARI

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
БЫСТРЫЙ СТАРТ	5
Файл ReadMe	5
Установка	5
Новая игра	5
Сохранение и загрузка	5
ЧТО НОВОГО В "MASK OF THE BETRAYER"?	6
ИГРА	7
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ МИРУ	8
Управление действиями и передвижением с клавиатуры	9
Режимы игры	9
ИНТЕРФЕЙС	10
Панель персонажа	10
Панель инвентаря	11
Панель заклинаний	11
Панель быстрого чтения	12
Панель дневника	12
Меню паузы	12
ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ	13
Режим персонажа	13
Стратегический режим	14
НОВЫЕ расы	16
Дикие эльфы	16
НОВЫЕ КЛАССЫ	18
НОВЫЕ ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ	21
Невидимый клинок	22
Красный волшебник	23
Священный кулак	24
Повелитель бурь	25
ЭПИЧЕСКИЕ УРОВНИ	26
Все персонажи	26
Эпический варвар	26
Эпический бард	26
Эпический жрец	27
Эпический друид	27
Эпический фаворит неба	27
Эпический воин	27
Эпический монах	27
Эпический паладин	27
Эпический следопыт	28
Эпический плут	28
Эпический колдун и эпический волшебник	28
Эпический шаман духов	28

Эпический чернокнижник	28
ЭПИЧЕСКИЕ НАВЫКИ	29
НОВЫЕ ДОМЕНЫ ЖРЕЦОВ	38
ГОЛОД	40
Ненасытность	40
Способности	40
ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ	42
Чары на предметах	42
Рецепты чар	43
Перегонка эссенций	43
ЗАКЛИНАНИЯ	44
ЭПИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	64
Вечное проклятие	64
Оболочка энтропии	64
Эпические врата	65
Адский шар	65
Оцыплячивание	65
Пир вампиров	66
СОЗДАТЕЛИ	67
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	71
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	72



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"*!

Мы начали работать над концепцией дополнения летом 2006 года, когда разработка *"Neverwinter Nights 2"* уже близилась к концу. Мы поставили перед собой три основные цели. Во первых, мы хотели расширить серию *"Neverwinter Nights"*. Мы видели, как можно было еще улучшить игру *"Neverwinter Nights 2"*, и поэтому создание во всех отношениях идеального продукта стало нашей первоочередной задачей. Мы сосредоточили усилия на повышении производительности игры, дальнейшему улучшению внешнего вида моделей и зон, а также внесению косметических исправлений в различные аспекты игрового процесса.

Во-вторых, мы хотели создать действительно выдающуюся и при этом практически самодостаточную новую игру. Да, вам все еще понадобится NWN2, чтобы вы могли играть в *"Mask of the Betrayer"*; кроме того, этот продукт имеет статус дополнения, так что вы приобретаете его со скидкой. Но при этом вас ждет долгое и захватывающее приключение, более чем достойное отдельной полномасштабной игры. Персонажи, сюжет, общий уровень игры - все самого высшего качества.

В-третьих, мы, разумеется, не могли забыть о наших игроках. Мы добавили новых существ и значительно расширили функциональность набора инструментов для создания пользовательского контента. Игровое сообщество *"Neverwinter Nights 2"* постоянно растет, и мы стараемся сделать все возможное, чтобы стимулировать игроков создавать свои собственные приключения. В конце концов, в самой основе ролевых игр лежит общение между игроками. Создавайте ваши собственные приключения и миры и играйте вместе с друзьями - а мы постараемся помочь вам сделать этот процесс максимально увлекательным и интересным.

Мы надеемся, что вам понравится новое приключение, которое мы создали для вас. Мы намерены и дальше расширять вселенную *"Neverwinter Nights"*. Будет очень здорово, если и вы, игроки, сделаете свой весомый вклад в наше общее дело.

Искренне ваш,

Kevin Saunders
Ведущий дизайнер и продюсер
Obsidian Entertainment, Inc.

www.obsidian.net

www.akella.com

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Файл ReadMe

К игре *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"* прилагается файл ReadMe, в котором содержится текст лицензионного соглашения и обновленная информация об игре. Пожалуйста, прочтите этот файл, чтобы ознакомиться с последними изменениями, внесенными в данное руководство. Чтобы просмотреть файл ReadMe, нажмите кнопку Пуск на панели задач Windows®, выберите пункт "программы" и далее *"Neverwinter Nights 2"* и *"Mask of the Betrayer"*, после чего щелкните по файлу Readme.

Установка

1. Загрузите операционную систему Windows® XP. Закройте все работающие приложения.
2. Вставьте диск с игрой *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"* в привод DVD-ROM.
3. Если включена опция "Автозапуск", должен появиться экран программы установки. Нажмите кнопку "Установить". Если опция "Автозапуск" отключена, нажмите кнопку Пуск на панели задач Windows® и выберите пункт "Выполнить". В поле ввода команды наберите D:\Setup и нажмите ОК. Примечание: Если вашему DVD-приводу назначена буква, отличная от D, введите вместо нее соответствующую нужную букву.
4. Следуйте появляющимся на экране инструкциям для завершения установки игры *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"*.
5. После окончания установки вам будет предложено прочесть файл ReadMe и запустить игру.

Внимание: Для того чтобы вы могли играть в *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"*, в приводе DVD-ROM должен находиться диск 1 с игрой *"Neverwinter Nights 2"* или диск с игрой *"Mask of the Betrayer"*.

Новая игра

Выберите в главном меню пункт "Новая игра", чтобы начать игру. Далее выберите пункт "Начать новую кампанию", и затем пункт "Кампания *Mask of the Betrayer*". Следующий шаг - создание нового персонажа или выбор уже имеющегося персонажа. Если вы хотите приступить к игре немедленно, выберите пункт "Выбрать персонажа". Вы можете выбрать уже сгенерированного персонажа или выбрать одного из своих собственных персонажей из оригинальной NWN2.

Чтобы использовать персонажа из NWN2, сначала загрузите сохраненную игру NWN2. Затем нажмите клавишу ESC и в меню выберите опцию "Экспорт персонажа". Теперь этот персонаж будет доступен для выбора в меню "Выбрать персонажа", когда вы начнете новую кампанию *"Mask of the Betrayer"*.

Если же вы хотите полностью контролировать процесс создания вашего "второго я", выберите пункт "Новый персонаж". Ваш новый персонаж будет иметь первый уровень и количество очков опыта, достаточное для получения 18-го уровня (при условии, что вы выбрали расу без изменения опыта). Вы начнете игру в специальной предварительной зоне и должны будете сначала развить вашего персонажа, прежде чем сможете начать кампанию.

Сохранение и загрузка

Чтобы сохранить игру, перейдите в меню паузы, нажав клавишу ESC. Нажмите кнопку "Сохранить игру", выберите слот для сохранения, затем нажмите кнопку "Сохранить игру" в правом нижнем углу окна и введите имя для сохраняемой игры. Вы можете в любой момент в процессе игры осуществить так называемое "Быстрое сохранение" – для этого нажмите клавишу F12. Сохраненная таким образом игра будет называться "Quicksave".

Чтобы загрузить игру, перейдите в меню паузы и нажмите кнопку "Загрузить игру" или выберите пункт "Загрузить игру" в главном меню. Выберите из списка ранее сохраненную игру и нажмите кнопку "Загрузить игру" для ее загрузки.

В любое время вы можете сохранить своего персонажа – для этого перейдите в меню настроек и нажмите кнопку "Экспорт персонажа". Копия вашего персонажа будет сохранена вместе со всеми его текущими характеристиками и снаряжением – впоследствии вы сможете загрузить этого персонажа и использовать его в других приключениях.

ЧТО НОВОГО В "MASK OF THE BETRAYER"?

В дополнение к абсолютно новой сюжетной линии (20-30 часов геймплея), *"Mask of the Betrayer"* (MotB) содержит большое количество новых возможностей и улучшений оригинальной игры *"Neverwinter Nights 2"*.

УЛУЧШЕНИЯ В NWN2

Эти улучшения будут работать как в оригинальной игре NWN2, так и в дополнении *"Mask of the Betrayer"*.

- Улучшенная производительность. С момента выхода NWN2 в октябре 2006 года мы внесли множество оптимизаций. Даже с новой улучшенной графикой *"Mask of the Betrayer"* будет демонстрировать хорошую производительность на большинстве компьютеров.
- Расширенный интерфейс. Опции выбора режима игры, возможность группового выбора (характерная особенность стратегий в реальном времени) и другие внесенные в интерфейс изменения значительно облегчают геймплей.
- Новые расы и классы. Мы добавили шесть новых субрас, включая четыре вида существ-генаси. Появилось два новых базовых класса - шаман духов и фаворит неба, а также пять новых престиж-классов. Вы сможете играть за эти классы и субрасы также и в оригинальной кампании NWN2.
- Улучшения в клиенте ПП. Мы обновили клиент ПП - теперь он более дружелюбен к пользователю и обладает значительно более широкими возможностями.

ОСОБЕННОСТИ MASK OF THE BETRAYER

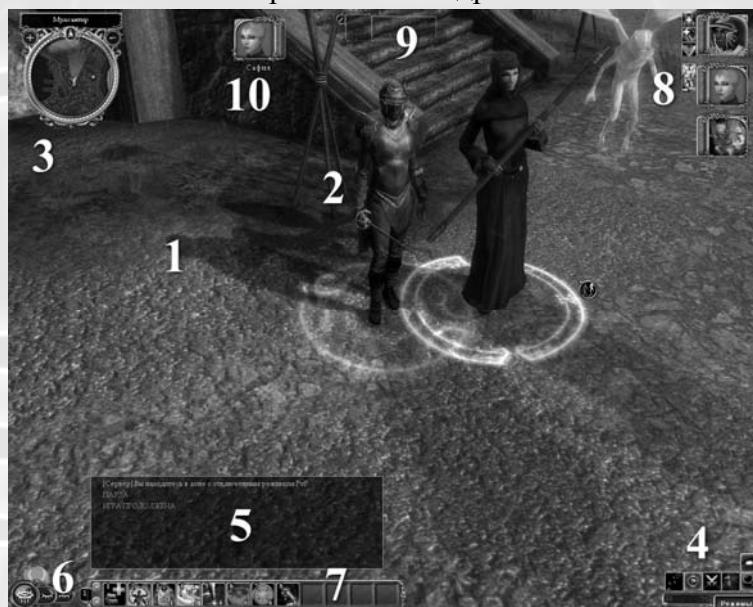
Нижеперечисленные улучшения геймплея имеются только в дополнении *"Mask of the Betrayer"*.

- Улучшенная графика. Мы внесли значительные доработки в графический движок NWN2. Зоны MotB выглядят красивее, а новые технологии освещения, примененные в *"Mask of the Betrayer"*, позволили с исключительной реалистичностью изобразить вневременные миры - например, Астральный мир и мир Теней.
- Доработанная система взаимодействия со спутниками. Вы увидите, что в MotB ваши спутники будут вести себя и реагировать на происходящее гораздо более реалистично. За исключением самого начала игры наличие того или иного спутника в группе в определенный момент не будет обязательным - вы сможете попросить любого спутника покинуть группу в любой момент. У каждого из ваших спутников помимо своего мировоззрения теперь будут также личные цели и задачи. Если вы сможете разобраться в их характерах и будете хорошо с ними обращаться, они (и, соответственно, вы) получите определенные игровые бонусы. Если вы будете препятствовать им достичь своих целей, они от вас уйдут.
- Энергия духов. Эта новая система добавляет дополнительные опции как в бою, так и в диалогах. Подробная информация о том, как она работает, носит характер спойлера, но если вам не терпится узнать обо всем как можно скорее, открывайте страницу 41.

- Улучшенные чары. В дополнении "*Mask of the Betrayer*" вы сможете зачаровывать оружие и предметы без использования верстака при помощи особого предмета, называемого сумкой волшебника. Даже мощные магические предметы могут, как правило, быть зачарованы и улучшены. Многие враги после смерти оставляют после себя эссенции чар, описания которых можно найти в базовых рецептах. Также вы сможете находить особые редкие эссенции и с их помощью создавать артефакты огромной волшебной силы.
- Эпические уровни и заклинания. Теперь персонажам будут доступны эпические уровни вплоть до 30-го, включая уровни 21-30 для каждого базового класса. Кроме того, в игре присутствует более 60 эпических навыков, а также шесть эпических заклинаний. Эпические уровни, навыки и заклинания подробно описаны в этом руководстве.

ИГРА

Основным видом в игре является так называемый активный экран. Большую часть его занимает игровой мир; ваш персонаж обычно будет находиться в центре. По краям экрана расположены элементы интерфейса (они также называются экранными индикаторами). Составляющие элементы активного экрана более подробно описаны ниже:



- 1. Игровой мир.** Большую часть активного экрана занимает игровой мир – вы видите своего персонажа и то, что окружает его. Перемещение по игровому миру более подробно описано в одном из следующих разделов.
- 2. Активный персонаж.** Активным персонажем является персонаж, которого вы контролируете в данный момент. Вы можете переключаться между вашим собственным персонажем и его спутниками.
- 3. Мини-карта.** Мини-карта отображает местность в сильно уменьшенном масштабе. Активный персонаж находится в центре. Стрелка в центре мини-карты указывает сторону, в которую активный персонаж повернут лицом. Фигура в форме трапеции около стрелки обозначает зону обзора игровой камеры. Кнопки + и – изменяют масштаб мини-карты. Специальные точки в кружках на мини-карте обозначают особые зоны, персонажей, предметы и т.п. Если одна из таких меток находится за пределами карты, на соответствующей кромке мини-карты появится стрелка, указывающая направление. Если навести на метку указатель, появится описание соответствующего объекта.

4. Панель режимов. Панель режимов служит для быстрого переключения различных состояний. Некоторые из них (например Могучий удар и Блокирование) являются взаимоисключающими. Некоторые, в свою очередь, являются доступными только в том случае, если активный персонаж владеет определенными умениями или навыками.

5. Окно чата. Прозрачное окно чата отображает игровую информацию (такую, например, как количество нанесенного урона и значения бросков атаки), а также дублирует все, что вы слышите в игре. В многопользовательской игре в окне чата также отображаются реплики игроков. Чтобы сказать что-то другим игрокам, нажмите Enter и наберите текст послания.

6. Панель меню. На панели меню находятся кнопки, активирующие ряд важных элементов интерфейса игры:

- **Персонаж.** Открывает для активного персонажа экран сведений о персонаже.
- **Инвентарь.** Открывает для активного персонажа панель инвентаря.
- **Дневник.** Открывает ваш дневник.
- **Книга заклинаний.** Открывает книгу заклинаний активного персонажа.
- **Список игроков.** Выводит список игроков, подключенных к многопользовательской игре.
- **Меню паузы (клавиша ESC).** Сохранение текущей и загрузка ранее сохраненной игры, изменение игровых настроек.

7. Панель быстрого использования. Панель быстрого использования содержит значки любых выбранных вами действий, например заклинаний, классовых способностей или способностей предметов. Перетащите любой предмет или действие на панель быстрого использования, и данное действие заполнит на ней выбранную ячейку. Любое действие, закрепленное за ячейкой на панели быстрого доступа, можно быстро осуществить, щелкнув по этой ячейке или нажав на клавиатуре соответствующую цифровую клавишу.

8. Панель группы. Панель группы отображает всех членов вашей группы. На ней показаны портреты ваших спутников и их показатели здоровья. Щелчок по портрету персонажа выполняет те же действия, что и выбор данного персонажа в экране игрового мира, так что вы можете использовать панель группы для того, чтобы, например, наложить на своего товарища заклинание.

9. Последовательность действий. Здесь отображается ваше текущее действие и все остальные уже назначенные вами для выполнения действия. Действия выполняются в том порядке, в каком они идут на экране последовательности действий. Когда вы добавляете новую команду, она помещается в конец последовательности. Некоторые действия, например передвижения, очищают список последовательности действий и выполняются незамедлительно. Щелкните по любому действию в списке, чтобы удалить его из заданной последовательности.

10. Выбранная цель. Если вами выбрана цель, то ее портрет и показатель здоровья отображаются справа от мини-карты. Выбранная цель по умолчанию является целью всех ваших способностей, включая заклинания.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ МИРУ

Для перемещения указателя по экрану используйте мышь. Щелчок левой кнопкой мыши перемещает вашего персонажа или осуществляет выбранное по умолчанию действие. С помощью правой кнопки мыши вы можете открыть выпадающее контекстное меню. Когда вы наводите курсор на какой-либо объект, он меняет форму, указывая вам, какое действие по умолчанию будет выполнено при щелчке. Так, например, если вы наводите указатель на враждебное вам существо, он принимает вид обнаженного меча. Это говорит о том, что действием по умолчанию является атака. Если вы теперь нажмете на левую кнопку мыши, вы нападете на выбранное существо.

Щелчок правой кнопкой мыши по существу или объекту делает объект текущей целью. Если вы выберете какое-то действие, например заклинание, то оно будет направлено именно на вашу текущую цель. Правый щелчок мыши в любом месте игрового поля сбрасывает текущую цель. Если вы попытаетесь осуществить действие, не выбрав предварительно цель, указатель изменит форму, извещая вас об этом – в этом случае придется выбрать цель, щелкнув по существу или объекту. Например, вы можете щелкнуть по орку и затем выбрать на панели быстрого использования волшебную стрелу, чтобы атаковать выбранного орка этим заклинанием. Или же вы можете сначала щелкнуть по значку волшебной стрелы, а затем уже по орку, которого намерены атаковать.

Если вы щелкаете правой кнопкой мыши по существу или объекту при нажатой клавише Shift, то для этого существа или объекта откроется выпадающее меню, содержащее список действий, которые вы можете с этим существом или объектом совершить. Например, вы играете монахом и открываете на противнике выпадающее меню. Если вы выберете в нем пункт "Оглушающий кулак", ваш персонаж применит против противника соответствующий прием. После того как вы осуществите выбранное через выпадающее меню действие, существо или объект останется вашей текущей целью. Также можно вызвать выпадающее меню существа или объекта, щелкнув по нему правой кнопкой мыши и удерживая кнопку в нажатом состоянии.

Управление действиями и передвижением с клавиатуры

Вы можете перемещаться в игровом мире, используя клавиатуру. Кнопки W, A, S, и D отвечают за перемещение персонажа (удерживая кнопку W, вы движетесь вперед, кнопка S перемещает вас назад, кнопки A и D разворачивают вашего персонажа соответственно влево и вправо). Также вы можете использовать клавиши Q и E для перемещения влево и вправо боком. Вы можете переназначить клавиши действий и перемещения в меню игровых настроек.

Режимы игры

Режимы камеры, использовавшиеся в NWN2, подверглись в *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"* пересмотру с целью облегчения управления персонажем. Теперь в игре реализовано два режима - режим персонажа и стратегический режим. Настройка и выбор режимов осуществляется в меню игровых настроек. Выбор режима определяет назначение управляющих элементов и режим работы игровой камеры. Режим персонажа наилучшим образом подходит для игры только главным персонажем, а в стратегическом режиме удобнее управлять группой. Нижеприведенная информация описывает настройки, принятые для каждого режима по умолчанию, но вы можете дополнительно изменять их в соответствии с вашими собственными предпочтениями - более подробная информация о том, как это сделать, приведена в разделе, посвященном игровым настройкам. Вы можете переключать режимы, нажимая клавишу *.

Режим персонажа

В режиме персонажа камера находится сзади и над головой персонажа и движется вместе с ним. В этом режиме удобно смотреть по сторонам и исследовать местность, при этом сосредоточившись на управлении одним персонажем.

В режиме персонажа по умолчанию вы можете поворачивать персонажа влево или вправо, зажав левую кнопку мыши и перемещая мышью в соответствующем направлении. Также это можно осуществить перемещением указателя мыши к левой или правой границе экрана. Вы можете также вращать камеру вокруг выбранного персонажа при помощи клавиш-стрелок или нажимая и удерживая колесико мыши.

Стратегический режим

В стратегическом режиме обзор игрового мира дается сверху, чтобы было удобнее управлять полной группой. Этот режим наиболее полезен в сражениях полной группы с большим количеством противников.

По умолчанию в стратегическом режиме при нажатии левой кнопки мыши ваш персонаж будет двигаться к месту, где находится указатель мыши. Вы можете вращать камеру, зажав колесико мыши и двигая мышь, а также передвигая указатель мыши к границам экрана или используя клавиши-стрелки.

Стратегический режим можно также настроить таким образом, чтобы управление было похоже на стратегии в реальном времени. При этом камера не будет следовать за выбранным персонажем, а постоянно будет показывать вид на поле боя сверху. Кроме того, вы сможете выделять сразу нескольких персонажей методом "выделения рамкой" - зажмите левую кнопку мыши и двигайте ее - будут выбраны все персонажи, которые попадут в область выделения. Более подробная информация приведена в разделе, посвященном игровым настройкам.

ИНТЕРФЕЙС

В данном разделе описана работа с различными игровыми экранами, где вы сможете изменить различные настройки, а также больше узнать о своем персонаже и об игре в целом.

Панель персонажа

На панели персонажа отображаются все его важные статистические параметры и способности. Вы можете открыть панель персонажа, щелкнув по значку персонажа на панели меню или нажав на клавиатуре клавишу С. На панели персонажа имеются следующие закладки:



Закладка общей информации

Здесь вы найдете все важные сведения о своем персонаже, включая название расы, класс, уровень, способности, мировоззрение, значения спасбросков, количество опыта, необходимое для перехода на следующий уровень, класс защиты и очки хитов. В нижней части этого экрана показана дополнительная информация – бонусы к атаке и урону с тем оружием, которое вы в данный момент используете, особые модификаторы, сопротивляемость к заклинаниям и шанс провала заклинания. Прокрутите экран вниз, чтобы просмотреть всю статистику.

Вкладка умений

Здесь показаны все умения персонажа, а также значения модификаторов к ним. Модификатор равен общему количеству рангов в данном умении плюс модификатор способности, а также все дополнительные бонусы от навыков, предметов и заклинаний. Щелчок по значку умения выдаст вам более подробную информацию.

Вкладка навыков

Здесь отображаются все навыки, которыми владеет ваш персонаж. Навыки, которые вы приобретаете в процессе создания персонажа и далее с повышением вашего уровня, объединены в группы (Второстепенные черты, Общие навыки, Навыки обращения с оружием, Навыки в сотворении заклинаний, Умения и спасброски).

Навыки, которые вы приобретаете автоматически, как следствие выбора расы и класса вашего персонажа, находятся в разделах "Расовые особенности" и "Способности класса". Щелкните по категории навыков для отображения списка навыков в данной категории. Щелкните по названию навыка для получения его развернутого описания. Снова щелкните по названию категории навыков для возврата к краткому отображению.

Вкладка поведения

Эта вкладка указывает настройки "искусственного интеллекта" (ИИ), определяющие поведение персонажа, когда он не является активным или его последовательность действий пуста. Если вы хотите сами контролировать всех персонажей, включите "Режим куклы".

Панель инвентаря

На панели инвентаря (открывается по нажатию клавиши I) вы увидите свое снаряжение и находящиеся при вас вещи. В нижней части отображается содержимое вашего рюкзака. Значки мешков на панели предоставляют доступ к дополнительному пространству в инвентаре – каждый такой значок открывает новую страницу ячеек для размещения предметов. В верхней части окна отображается информация о вашем персонаже и его снаряжении. На "манекене" вы можете видеть, какие именно предметы вы держите в руках или надели на себя. Также здесь приводятся значения ваших хитов, класса защиты, количества золота и веса предметов, которые вы несете с собой. Обратите внимание, что если ноша слишком тяжела для вас (ваша грузоподъемность определяется значением силы), то вы будете перегружены, и ваша скорость передвижения снизится.

Вы можете надеть или взять в руки предмет, перетащив его из рюкзака в соответствующую ячейку манекена. Также вы можете сделать это двойным щелчком по предмету, находящемуся в рюкзаке. При помощи выпадающего меню (щелчок правой кнопкой мыши с удержанием на предмете), вы можете подробно изучить предмет или выбросить его. Выпадающее меню также позволяет вам брать в руки или надевать предметы, снимать их или использовать иным образом, если это возможно.

Панель заклинаний

Панель заклинаний открывается по нажатию клавиши В. В ней отображаются известные заклинания и запомненные заклинания. Запомненные заклинания вы сможете использовать после отдыха. Известные вам заклинания – это заклинания, которые вы пока не запомнили, но при желании можете запомнить в другой раз. Волшебники, жрецы, друиды, паладины и следопыты должны подготавливать заклинания, прежде чем они смогут их применить (таким образом, раздел запомненных заклинаний должен быть у них заполнен). Бардам, чернокнижникам и колдунам запоминать заклинания не нужно. Персонажи этих классов могут творить любые заклинания из тех, что им известны, без предварительной подготовки – они не пользуются списком запомненных заклинаний. Перед тем как подготовить заклинание к использованию, сначала выберите класс заклинателя, используя значки в верхней части книги заклинаний. После того как класс будет выбран, выбирайте соответствующий уровень заклинаний – уровни обозначены цифрами под значками класса. Если вы обладаете навыком в области метамагии, то вы также увидите список заклинаний, которые вы можете творить на этом уровне с применением метамагических расширений. Так, например, если у вас есть навык "Продлить заклинание", то список доступных вам заклинаний 2 уровня будет включать в себя продленные версии заклинаний 1 уровня. Щелкните по заклинанию, чтобы добавить его в список запомненных заклинаний. Вы можете также щелкнуть по занятой ячейке, чтобы освободить ее.

Раздел запомненных заклинаний в вашей книге заклинаний показывает количество заклинаний каждого уровня, которые вы можете запомнить. Например, если у вас есть две ячейки для заклинаний четвертого уровня, то вы можете запомнить два заклинания четвертого уровня. Каждое запомненное заклинание может быть применено один раз.

Вы можете запомнить одно и то же заклинание несколько раз (т.е. заполнить им несколько ячеек), что даст возможность несколько раз применить его, не отдыхая. Если ваш персонаж имеет несколько классов заклинателя, вы можете повторять эту процедуру для каждого такого класса, запоминая доступные данному классу заклинания. Помните, что запомненные заклинания не будут доступны, пока ваш персонаж не отдохнет. Чтобы отдохнуть, нажмите клавишу R.

Панель быстрого чтения

Для отображения панели быстрого чтения нажмите клавишу F. В верхней части панели будут показаны ваши классы заклинателя. Если вы – волшебник, жрец, друид, следопыт или паладин, все запомненные заклинания будут организованы по уровням. Число на заклинании указывает, сколько раз вы сможете применить его, прежде чем вам придется отдохнуть.

Если вы – бард, чернокнижник или колдун, вам не нужно ничего "запоминать", на панели будут отображаться все известные вам заклинания. Число на заклинании показывает общее количество применений заклинаний данного уровня, а не количество применений каждого заклинания. Панель быстрого чтения можно также использовать для мгновенной конвертации заклинаний для определенных классов. Так, друиды могут менять все свои запомненные заклинания на заклинание "Призыв существа", а жрецы – на заклинания исцеления или нанесения вреда. Для этого поставьте галочку для пункта "Спонтанное обращение".

Метамагические заклинания также разбиты по категориям и отсортированы по уровням.

Панель дневника

Панель дневника содержит информацию о ваших текущих заданиях; также туда заносятся записи о ходе ваших приключений. На вкладке "Завершено" отображаются сведения об уже завершенных заданиях (вне зависимости от того, были они выполнены успешно или же нет). Вы можете использовать кнопки сортировки для изменения порядка отображения.

Меню паузы

В меню паузы вы сможете загрузить и сохранить игру, сохранить ваших персонажей для последующего использования в других модулях, внести изменения в игровые настройки или выйти из игры. Чтобы попасть в меню паузы, нажмите клавишу ESC или щелкните по соответствующему значку в меню игрока.

- **Продолжить игру.** Закройте меню паузы и вернуться в игру. Также осуществляется нажатием клавиши ESC.
- **Загрузить игру.** Эту опцию полезно использовать, если вы совершили ошибку и хотите вернуться назад.
- **Сохранить игру.** Сохраняет текущую игру. Файлы сохраненных игр помещаются в папку "Мои документы\Neverwinter Nights 2\saves".
- **Экспорт персонажа.** Сохраняет персонажа для игры в другом модуле. Экспортированные персонажи сохраняются в папке "Мои документы\Neverwinter Nights 2\localvault".
- **Настройки игры.** Здесь вы можете изменять настройки графики, звука, камеры и игрового процесса, включая изменение уровня сложности игры. Если игра идет слишком медленно, попробуйте понизить настройки графики. Также в меню настроек вы теперь можете конфигурировать игровые режимы - режим персонажа или стратегический режим. Подробнее об этом см. ниже.
- **Главное меню.** Выход из текущей игры и возврат в главное меню NWN2.
- **Выход в Windows.**

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

В *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"* присутствует дополнительное меню, в котором собрано большинство настроек, связанных с многочисленными изменениями, внесенными в игру после ее выхода. Также там находится меню управления настройками режима персонажа и стратегического режима.

Режим персонажа

Настройки, управление которыми осуществляется из этого меню, действуют только в режиме персонажа.

Настройки управления

Двигаться вперед при зажатой левой кнопке – по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. Если ее включить, то при зажатой левой кнопке мыши персонаж будет поворачиваться в сторону указателя мыши и одновременно двигаться вперед. При отключенной опции персонаж при перемещении мыши будет только поворачиваться.

Двигаться при щелчке кнопкой мыши – по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. Если ее включить, то управляемый вами в данный момент персонаж будет двигаться в ту точку, где вы щелкните мышью. При отключенной опции щелчок левой кнопкой мыши не делает ничего.

Управление компаньоном при нажатии левой кнопки – по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. Если ее включить, то при щелчке по спутнику вы будете получать над ним контроль. При отключенной опции щелчок по спутнику выбирает его целью.

Поворачивать камеру, если указатель мыши у края экрана – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. При включенной опции при перемещении указателя мыши к левой или правой границе экрана персонаж будет поворачиваться в ту сторону. Если ее отключить, то ничего происходить не будет. Эта опция работает только в полноэкранном режиме.

Инвертировать обзор мышью по вертикали – по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. Если ее включить, то при перемещении мыши вверх камера будет наклоняться вниз, и, соответственно, наоборот. При отключенной опции при движении мыши вверх или вниз камера, соответственно, наклоняется вверх или вниз.

Инвертировать обзор мышью по горизонтали – по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. Если ее включить, то при перемещении мыши влево камера будет вращаться вправо, и, соответственно, наоборот. При отключенной опции при движении мыши влево или вправо камера, соответственно, вращается влево или вправо.

Поворот камеры мышью

Эти ползунки позволяют вам осуществить тонкую настройку управления камерой при помощи мыши.

Скорость поворота мышью – это значение определяет скорость поворота вашего персонажа при удержании левой кнопки мыши нажатой.

Скорость поворота, если указатель у края экрана – это значение определяет скорость поворота вашего персонажа при перемещении указателя мыши к краю экрана.

Задержка камеры – это значение определяет скорость реакции камеры, следующей за игроком, при поворотах.

Скорость масштабирования колесиком мыши – при помощи этого ползунка можно установить скорость зумирования при вращении колесика мыши.

Настройки обзора

Всегда отображать потолок – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. При включении этой опции камера всегда будет находиться под потолком, если герои находятся внутри помещения. Если ее отключить, камеру можно будет поднять выше уровня потолка, который в этом случае автоматически станет прозрачным.

Просвечивание объектов – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. При включении этой опции объекты, загораживающие камеру обзор персонажа, отображаться не будут.

Маркер точки назначения – по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. При включении этой опции точка, в которую направляется управляемый вами персонаж, будет обозначена на земле кружком.

Камера всегда сопровождает управляемого персонажа – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. При включении этой опции при повороте персонажа камера будет поворачиваться вместе с ним. Если эту опцию отключить, то при повороте персонажа камера останется ориентированной в старом положении.

Подсветка указателем мыши

Эта опция определяет типы интерактивных объектов, которые будут подсвечиваться при наведении на них указателя мыши:

Ничего – при наведении указателя мыши на интерактивные объекты последние не подсвечиваются.

Только объекты – это установка, принятая по умолчанию. При наведении указателя мыши будут подсвечиваться все интерактивные объекты, кроме существ.

Все – при наведении указателя мыши будут подсвечиваться все интерактивные объекты.

Стратегический режим

Ниже следующие опции работают только в стратегическом режиме.

Настройки управления

Поворачивать камеру, если указатель мыши у края экрана - по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. При включенной опции, если выбран персонаж, камера будет поворачиваться при перемещении указателя мыши к краям экрана.

Перемещение камеры, если указатель у края экрана - по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. При включенной опции, если персонаж НЕ выбран, экран будет прокручиваться при перемещении указателя мыши к краям экрана.

Управление компаньоном при нажатии левой кнопки – по умолчанию эта опция в стратегическом режиме ВКЛЮЧЕНА. При включенной опции щелчок по компаньону в игровом мире берет его под контроль. Если эту опцию отключить, щелчок по компаньону выбирает его целью.

Настройки обзора

Камера поворачивается при следовании за персонажем сзади - по умолчанию эта опция ОТКЛЮЧЕНА. При включении этой опции камера вращается вместе с персонажем. Если эта опция отключена, камера не вращается вместе с персонажем.

Никогда не отображать потолок – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. Если эта опция включена, то потолки в помещениях не отрисовываются, даже если камера находится ниже уровня потолка.

В свободном режиме камеры центрировать камеру на выбранном персонаже вне экрана – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. Если выбрана эта опция и режим свободной камеры, то камера фокусируется на персонаже, управление над которым вы берете на себя, даже если в данный момент этот персонаж находится за пределами экрана. Если эта опция отключена, то при выборе другого персонажа камера остается в прежнем положении.

Маркер точки назначения – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. Если эта опция включена, то когда вы отдаете персонажу команду идти, точка, в которую он идет, отмечается кругом.

Просвечивание объектов – по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. Если опция включена, то объекты, которые находятся между камерой и персонажем, становятся невидимыми.

Отображать указатель выбранного персонажа в свободном режиме камеры - по умолчанию эта опция ВКЛЮЧЕНА. Если эта опция включена, то круг под контролируемым в данный момент персонажем будет в стратегическом режиме отображаться постоянно. При отключении этой опции круг выбора персонажа исчезает через несколько секунд.

Подсветка указателем мыши

Эта опция определяет типы интерактивных объектов, которые будут подсвечиваться при наведении на них указателя мыши:

Ничего – при наведении указателя мыши на интерактивные объекты последние не подсвечиваются.

Только объекты – это установка, принятая по умолчанию. При наведении указателя мыши будут подсвечиваться все интерактивные объекты, кроме существ.

Все – это установка, принятая для стратегического режима по умолчанию. При наведении указателя мыши будут подсвечиваться все интерактивные объекты.

Щелчок левой кнопкой и удержание

Эта опция определяет действие при зажатой левой кнопке мыши. По умолчанию это выбор рамкой.

Перемещение персонажа – если эта опция включена, то зажав левую кнопку мыши, игрок перемещает персонажа (персонажей) в направлении указателя мыши.

Перемещение камеры – если эта опция включена, то зажав левую кнопку и двигая мышью, игрок перемещает камеру в направлении движения мыши..

Выбор рамкой – если эта опция включена, то зажав левую кнопку мыши и перемещая мышью, игрок создает рамку, с помощью которой можно выбрать персонажей и объединить их в группу.

Фокус камеры

Эта опция определяет, будет ли камера привязана к контролируемому персонажу.

На управляемом персонаже – это установка по умолчанию. Если эта опция включена, то камера фиксируется на персонаже, которым вы управляете в данный момент.

Близко к управляемому персонажу – если эта опция включена, то камера будет двигаться за персонажем, которым вы управляете - но при этом вы можете немного корректировать ее положение, а также выбирать других персонажей, не изменяя положения камеры.

Без фокуса - перемещается свободно (свободный режим) – Если эта опция включена, то вы можете свободно перемещать камеру..

Поворот камеры мышью

Скорость перемещения камеры мышью – с помощью этого ползунка можно настроить скорость перемещения камеры при перемещении указателя мыши к границе экрана, когда камера не сфокусирована на персонаже. Щелчок левой кнопкой мыши останавливает прокрутку.

Скорость перемещения камеры клавиатурой - с помощью этого ползунка можно настроить скорость перемещения камеры при управлении с клавиатуры, если камера не сфокусирована на персонаже.

Скорость масштабирования колесиком мыши – с помощью этого ползунка можно настроить скорость зумирования камеры при вращении колесика мыши.

Скорость поворота мышью – с помощью этого ползунка можно настроить скорость вращения камеры вокруг персонажа при использовании возможности поворота камеры при перемещении указателя мыши к границе экрана или колесика мыши, если камера сфокусирована на персонаже.

НОВЫЕ расы

В "Mask of the Betrayer" представлено шесть новых субрас, краткое описание которых находится ниже. Точная информация о бонусах и штрафах к атрибутам, а также особых способностях каждой из них приведена на экране информации о расе в процессе создания персонажа.

Дикие эльфы



Дикие эльфы всегда оставались близки к природе, даже более, чем прочие их собратья. Однако они позабыли многие из знаний и умений, накопленных эльфами, предпочитая чтению и творчеству скрытность и умение выживать в дикой местности. Дикие эльфы достаточно сильны и имеют крепкое телосложение. Их кожа имеет темно-коричневый оттенок, а цвет волос колеблется от черного до светло-коричневого, в старости становящегося серебристо-белым.

Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 интеллект, -2 выносливость.
- Владение оружием: в качестве доп. навыков эльфы получают навык владения боевым оружием для длинного меча, рапиры, длинного лука (включая составной длинный лук) и короткого лука (включая составной короткий лук).
- Особые способности: Неуязвимость к волшебному сну, Устойчивость к чарам, Сумеречное зрение, Малая склонность к умению (Слух), Малая склонность к умению (Поиск), Малая склонность к умению (Обнаружение)
- Предпочтительный класс: колдун. Класс колдуна персонажа-дикого эльфа не учитывается при подсчете штрафа к опыту за мультиклассовость. Несмотря на то, что дикие эльфы редко получают хорошее образование, их природный талант к волшебству развит так же хорошо, как и у всех других представителей этой расы.

Полудроу



Полудроу нередко бывают такими же злобными, как их эльфийские родители, но вдобавок к этому их еще и гложет обида, поскольку они понимают, что в обществе дроу их считают существами второго сорта. Несмотря на это добрые полудроу встречаются значительно чаще, чем добрые дроу. Кожа у полудроу смуглая, волосы - серебряные или белые, а глаза могут быть самых разных цветов.

Расовые особенности:

- Особые способности: Неуязвимость к волшебному сну, Устойчивость к чарам, Малая склонность к умению (Слух), Малая склонность к умению (Поиск), Малая склонность к умению (Обнаружение), Склонность к умению (Дипломатия), Склонность к умению (Обман)
- Предпочитаемый класс: любой. При определении штрафа к опыту за мультиклассовость класс, в котором полудроу имеет наиболее высокий уровень, не учитывается.

Генаси воздуха



Генаси воздуха считают себя наследниками неба, ветров и самого воздуха мира. Они выглядят почти как люди, и лишь несколько отличительных черт выделяют их квази-элементальную природу, например, светло-голубой цвет кожи и волос, легкий ветерок, который всегда дует, когда они рядом, или холодное на ощупь тело.

Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 ловкость, +2 интеллект, -2 мудрость, -2 обаяние.
- Особые способности: Темное зрение, Спротивляемость воздуху (сопротивляемость к электричеству 5)
- Вызов бури: Один раз в день генаси воздуха может призвать свои элементарные

силы и выпустить мощный порыв ветра, сбивающий с ног врагов, не сумевших выбросить спасбросок стойкости, а также уничтожающий на своем пути все враждебные облака.

- Изменение уровня +1: Генаси воздуха - немного более мощная раса в сравнении с обычными расами, поэтому опыт они набирают медленнее.
- Предпочтительный класс: Боец. Класс бойца у мультиклассового персонажа-генаси воздуха при определении штрафа к опыту за мультиклассовость не учитывается.

Генаси земли



Генаси земли неспешны в делах, неторопливы в мыслях и упорны в достижении цели. Они выглядят почти как люди, и лишь несколько отличительных черт выдают их квази-элементальную природу, например, землистого цвета кожа, грубые черты лица и глаза, похожие на смоляные ямы.

Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 сила, +2 выносливость, -2 мудрость, -2 обаяние.
- Особые способности: Темное зрение, Сопротивляемость земле (сопротивляемость к кислоте 5)
- Слияние с камнем: Один раз в день генаси земли может призвать свои элементарные силы и сделать свою кожу твердой, словно камень, получив ПУ 5/адамантин. Эффект длится 5 раундов или до тех пор, пока он не поглотит 20 очков урона, в зависимости от того, что случится первым.
- Изменение уровня +1: Генаси земли - немного более мощная раса в сравнении с обычными расами, поэтому опыт они набирают медленнее.
- Предпочтительный класс: Боец. Класс бойца у мультиклассового персонажа-генаси земли при определении штрафа к опыту за мультиклассовость не учитывается.

Генаси огня



Генаси огня вспыльчивы, быстро впадают в гнев, горды и не боятся решительных действий. Они выглядят почти как люди, и лишь несколько отличительных черт выдают их квази-элементальную природу, например, кожа цвета сгоревших углей, алые волосы, развевающиеся, как пламя и глаза, которые пылают, если генаси разозлен.

Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 интеллект, -2 обаяние
- Особые способности: Темное зрение, Сопротивляемость огню (сопротивляемость к огню 5)
- Касание пламени: Один раз в день генаси огня может призвать свои элементарные силы и испустить пламя, которое обжигает всех существ, находящихся в радиусе 5 футов от генаси. Пламя наносит 2d4 очка урона огнем каждый раунд (спасбросок реакции позволяет получать лишь половину повреждений). Эффект длится 5 раундов.
- Изменение уровня +1: Генаси огня - немного более мощная раса в сравнении с обычными расами, поэтому опыт они набирают медленнее.
- Предпочтительный класс: Боец. Класс бойца у мультиклассового персонажа-генаси огня при определении штрафа к опыту за мультиклассовость не учитывается.

Генаси воды



Генаси воды терпеливы и не любят перемен, предпочитая неторопливо избавляться от любых противников, однако, в критических ситуациях способны показать невероятную жестокость. Они выглядят почти как люди, и лишь несколько отличительных черт выдают их квази-элементальную природу, например, небольшое количество чешуи, влажное на ощупь тело, сине-зеленый цвет кожи и волос, развевающихся, будто бы под водой.

Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 телосложение, -2 обаяние
- Особые способности: Темное зрение, Сопrotивляемость воде (сопротивляемость к холоду 5)
- Укутывающий туман: Один раз в день генаси воды может призвать свои элементальные силы и создать плотный туман, ослепляющий всех, кто в него попал (если только они не способны видеть в магической тьме). Эффект длится 5 раундов.
- Изменение уровня +1: Генаси воды - немного более мощная раса в сравнении с обычными расами, поэтому опыт они набирают медленнее.
- Предпочтительный класс: Боец. Класс бойца у мультиклассового персонажа-генаси воды при определении штрафа к опыту за мультиклассовость не учитывается.

НОВЫЕ КЛАССЫ

В *"Mask of the Betrayer"* представлено два новых базовых класса и пять новых престиж-классов.

Фаворит неба



Фаворит неба следует по пути жреца, но способен использовать божественную энергию с невероятной легкостью. Он может делать все то же, что и другие жрецы, но при этом практически без подготовки. Его заклинания берутся от самой его природы, а не получаются в процессе обучения. Этот дар дает фаворитам неба невероятные способности, недоступные остальным, но поскольку они воспринимают его как призыв к действию, в некоторых аспектах они могут отставать от своих более усердных в учебе товарищей.

Особенности класса:

- Кость хитов: 8
- Базовый модификатор атаки: Средний
- Высокие спасброски: Все
- Базовые очки умений: 2
- Умения класса: Сосредоточение, Алхимия, Изготовление доспехов, Изготовление оружия, Дипломатия, Лечение, Знание, Парирование и Определение заклинаний.
- Заклинания: Фаворит неба использует божественные заклинания, доступные жрецам. Он может прочитать любое известное ему заклинание, не подготавливая его предварительно, как это должен делать жрец. Чтобы использовать заклинание, фаворит неба должен иметь обаяние, равное 10 + круг заклинания (Обаяние 10 для заклинаний нулевого круга, 11 - для 1-го и т.д.). Сложность спасбросков против заклинаний фаворита неба равна 10 + круг заклинания + модификатор мудрости фаворита неба. В отличие от жреца, выбор заклинаний у фаворита неба ограничен, но на 4-м уровне и на каждом четном уровне после этого фаворит неба может поменять уже известное ему заклинание на другое заклинание того же круга. Старое заклинание при этом теряется.
- Владение оружием божества: Фавориты неба получают навык владения оружием, который позволяет им сражаться любимым оружием своего божества. (Например, фавориты неба, служащие Келемвору, получают навык владения экзотическим оружием, позволяющий использовать полторный меч.)

- Концентрация на оружии божества: На 3-м уровне фавориты получают навык концентрации на любимом оружии божества.
- Сопrotивляемость к энергии: На 5-м уровне фаворит неба выбирает тип энергии и получает сопротивляемость 10 к этому типу. На 10-м и на 15-м уровнях персонаж получает сопротивляемость 10 к другим типам энергии по его выбору.
- Специализация в оружии божества: На 12-м уровне фавориты неба получают навык специализации на любимом оружии божества.
- Ускорение: На 17-м уровне фавориты неба получают способность 3 раза в день использовать Ускорение.
- Поглощение урона: На 20-м уровне фаворит неба получает поглощение урона. Он может выбрать между поглощением урона 10/серебро или поглощением урона 10/холодное железо.

Шаман духов



Шаман духов использует другие обряды, нежели жрец или друид. Он повелевает миром могущественных духов, как дружелюбных, так и враждебных. Договариваясь с этими духами, шаман духов управляет материальным миром и получает власть над могучей божественной магией, с помощью которой он помогает товарищам и сокрушает врагов. Духами считаются такие существа, как феи, элементали и бестелесные создания, например, призраки и тени.

Особенности класса:

- Кость хитов: 8
- Базовый модификатор атаки: Средний
- Высокие спасброски: стойкость и воля
- Базовые очки умений: 4
- Умения класса: Сосредоточение, Алхимия, Дипломатия, Лечение, Слух, Знание, Определение заклинаний, Наблюдательность, Выживание
- Заклинания: Шаман духов может творить божественные заклинания, которые берутся из списка заклинаний, доступных друиду. В отличие от друида, шаман духов не должен подготавливать заклинания заранее, но может выучить лишь определенное количество заклинаний. Чтобы иметь возможность сотворить заклинание, шаман духов должен иметь мудрость не ниже 10 + круг заклинания (мудрость 10 для заклинаний 0-го круга, мудрость 11 для заклинаний 1-го круга и т.д.).

Особые способности

- Духовный наставник: У каждого шамана духов есть духовный наставник, персонификация мира духов, существующая в разуме и душе шамана. Духовный наставник дает шаману духов навык "Бдительность" на 1-м уровне.
- Истребление духов: Начиная со 2-го уровня, шаман духов может наносить урон, равный 1d4 за каждый уровень шамана, всем духам в радиусе 30 футов. Духи, попавшие под удар, могут выполнить спасбросок воли (СЛ 10 + уровень шамана духов + модификатор обаяния), чтобы получить лишь половину повреждений. В день эту способность можно использовать 3 раза плюс количество раз, равное модификатору обаяния шамана.
- Обнаружение духов: На 3-м уровне шаман духов получает способность использовать своего духовного наставника, чтобы обнаруживать всех находящихся неподалеку духов. Обнаруженные духи будут показаны на мини-карте. Этот эффект длится 10 минут.
- Благословение духов: На 4-м уровне шаман духов получает бонус отражения +2 к КЗ и бонус сопротивлениия +2 к спасброскам против атак и эффектов духов. Этот эффект можно развеять, но шаман духов может в любой момент заново активировать его.

- **Напутствие наставника:** Духовный наставник шамана духов помогает ему контролировать свой разум. Начиная с 5-го уровня, шаман духов, который не смог выполнить спасбросок против заклинания, действующего на разум, может сразу же попробовать выполнить его заново против той же сложности. Дополнительная попытка у шамана будет только одна, и она не складывается с такими же попытками, которые могут предоставлять другие классы.
- **Призрачный воин:** На 6-м уровне шаман духов получает способность поражать духов с непревзойденной точностью. При битве с духами шаман игнорирует все эффекты маскировки и повышения вероятности промаха.
- **Охранение духов:** На 7-м уровне шаман духов получает способность давать членам своей группы бонус отражения +2 к КЗ и бонус сопротивления +2 к спасброскам против атак и эффектов духов. Этот эффект можно использовать один раз в день, и он длится 10 минут за каждый уровень шамана. Этот эффект не складывается с эффектом "Благословения духов" шамана.
- **Форма духа:** На 9-м уровне шаман духов получает способность один раз в день на время становиться бестелесным существом, получая бонус маскировки 50% на 5 раундов. Начиная с 15-го уровня, шаман духов может использовать эту способность дважды в день, а начиная с 20-го - трижды.
- **Вернуть дух:** На 11-м уровне шаман духов получает способность один раз в день вдохнуть жизнь в недавно погибшего. Этот эффект работает аналогично заклинанию "Оживление".
- **Ослабить духов:** Начиная со 16-го уровня, шаман духов может лишить всех духов в радиусе 30 футов их защитных способностей, потратив на это использование своей способности "Истребление духов". Ослабленные духи теряют сопротивление магии, поглощение урона и все эффекты маскировки и увеличения вероятности промаха, которые у них есть. Эффект ослабления длится 1 раунд плюс 1 дополнительный раунд за каждые 3 уровня шамана духов. Духи, выполнившие спасбросок воли (СЛ 10 + уровень шамана духов + модификатор обаяния), не попадают под действие эффекта ослабления.
- **Путешествие духа:** На 17-м уровне шаман духов получает способность один раз в день перемещаться в мир духов. Этот эффект длится 1 раунд за каждый уровень шамана духов, и в это время шаман не может атаковать или быть атакованным.
- **Благоволение духов:** Начиная со 19-го уровня, шаман духов может провести особый ритуал, защищающий его от смерти. Пока действует эта защита, шаман духов мгновенно восстанавливает 10 хитов за уровень (макс. 150 хитов), если его здоровье упало до нуля. Когда защита прекратит действовать, шаману духов нужно будет отдохнуть, чтобы вернуть благоволение духов.
- **Дух во плоти:** На 20-м уровне шаман духов становится единым с миром духов. Он получает поглощение урона 5/холодное железо, бонус сопротивления +3 к спасброскам против чар и навык "Сумеречное зрение", если у него еще нет этого навыка.

НОВЫЕ ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ

Престиж-классы отличаются от базовых классов лишь тем, что ваш персонаж должен отвечать определенным требованиям для того, чтобы иметь возможность выбрать престиж-класс и получать в них уровни. Для некоторых престиж-классов необходимо иметь определенный ранг в одном или нескольких умениях, для других персонаж должен уметь творить волшебные или божественные заклинания. Каждый престиж-класс дает персонажу определенный уникальный набор способностей. Во всех нижеперечисленных престиж-классах персонаж может достичь максимум 10-го уровня, за исключением престиж-класса "Невидимый клинок", для которого максимальным уровнем является пятый.

Волшебный ученый Кэндлкипа



Волшебные ученые стремятся поднять планку изучения магии до уровня академической дисциплины. Их цель - не исследование новых заклинаний или поиск новых областей применения волшебства, а понимание фундаментальных магических процессов и того, что происходит внутри Плетения, материи, где берет начало вся магия.

Первые волшебные ученые ведут свое происхождение из пыльных библиотек Кэндлкипа, где они изучали тысячи рукописей давно умерших магов, пытаясь отыскать единые принципы, связывающие все виды магии. Но даже архивы Кэндлкипа не бесконечны, да и не все маги записывали результаты своих экспериментов с Искусством, и поэтому волшебные ученые отправились в большой мир, чтобы наблюдать и описывать все различные проявления магии, которые только могли встретить. Об их методах стало широко известно, и со временем даже некоторые из тех магов, что никогда не бывали в Кэндлкипе, также избрали для себя строгий и систематический подход к волшебству.

Получая глубокие знания в области магии и обретая понимание ее базовых принципов, волшебные ученые стали специалистами в метамгии. Их заклинания более мощные, действуют дольше и могут быть прочитаны быстрее, чем это сделал бы обычный волшебник. Кроме того, волшебные ученые обладают талантом объяснять принципы действия магии далеким от волшебства людям. Те, кто путешествуют вместе с волшебным ученым, многое узнают о магии и учатся лучше уклоняться от враждебных заклинаний.

Волшебные ученые не ограничиваются изучением какой-либо определенной области магии. Они считают, что для того, чтобы получить глубинное понимание Искусства, необходимо изучить все его проявления, поэтому они с радостью принимают в свои ряды любых магов. Однако больше всего они ценят проницательных бардов и колдунов, поскольку для представителей этих профессий терпение и усидчивость, необходимые для глубинного изучения волшебства, являются скорее исключением, нежели правилом.

Требования:

- Умения: Определение заклинаний 8 ранга
- Навыки: Усиленное заклинание, Улучшенное умение (Сосредоточение) и Улучшенное умение (Определение заклинаний)
- Сотворение заклинаний: способность творить волшебные заклинания 3-го уровня

Особенности класса:

- Кость хитов: 4
- Базовый модификатор атаки: Низкий
- Высокие спасброски: Воля
- Базовые очки умений: 2
- Умения класса: Оценка, Сосредоточение, Алхимия, Дипломатия, Знание, Поиск, Определение заклинаний.

- Заклинания в день / Известные заклинания: когда волшебный ученый получает новый уровень, он получает новые заклинания в день и известные заклинания так, как если бы он получил новый уровень в том классе, которые дает ему возможность использовать волшебные заклинания третьего круга. Если таких классов у персонажа несколько, он должен выбрать, в каком из них повышать уровень.

Особые способности

- Дополнительные навыки метамагии: на 1-м уровне волшебный ученый получает навык "Оптимизация заклинания". На 5-м уровне волшебный ученый получает навык "Ускоренное заклинание".
- Знание заклинаний: на 2-м уровне волшебный ученый и члены его группы получают бонус +1 к спасброскам против заклинаний. Этот бонус увеличивается до +2 на 8-м уровне.
- Улучшенное усиленное заклинание: на 3-м уровне волшебный ученый получает возможность особенно эффективно усиливать заклинания. Усиленные заклинания будут использовать ячейку всего на один круг выше, чем базовый круг заклинания.
- Улучшенная оптимизация заклинания: на 7-м уровне волшебный ученый получает возможность особенно эффективно оптимизировать заклинания. Оптимизированные заклинания будут использовать ячейку всего на два круга выше, чем базовый круг заклинания.
- Улучшенное ускоренное заклинание: на 10-м уровне волшебный ученый получает возможность особенно эффективно ускорять заклинания. Ускоренные заклинания будут использовать ячейку всего на три круга выше, чем базовый круг заклинания.

Невидимый клинок



Невидимые клинки - это смертельно опасные бойцы, которые в бою предпочитают использовать кинжалы и подобное им оружие. Долгие тренировки и владение техникой боя делают невидимых клинков не менее опасными в схватке, чем тяжелооруженные воины. Невидимые клинки сами поддерживают слухи о той опасности, которую они представляют, и не упускают случая продемонстрировать, что даже самое простое оружие в умелых руках может стать смертельным.

Требования:

- Умения: Обман 8 ранга
- Навыки: Финт, Бой с оружием в обеих руках, Любимое оружие (кинжал или кукри).

Особенности класса:

- Кость хитов: 6
- Базовый модификатор атаки: высокий
- Высокие спасброски: Реакция
- Базовые очки умений: 4
- Умения класса: Обман, Алхимия, Изготовление доспехов, Изготовление оружия, Изготовление ловушек, Незаметность, Слух, Бесшумность, Парирование, Выступление, Наблюдательность, Акробатика

Особые способности

- Кровоточащая рана: Начиная с 1-го уровня, невидимый клинок при успешной скрытой атаке наносит противнику кровоточащую рану, из-за которой тот получает 2 оч. урона каждый раунд в течение 3-х раундов. Этот урон может складываться с уроном от кровоточащих ран, полученных ранее. Чтобы нанести кровоточащую рану, персонаж должен использовать легкое оружие или быть невооруженным. На 3-м уровне урон увеличивается до 4-х очков за раунд, на 5-м уровне - до 6 очков за раунд.
- Свободная защита: Невидимый клинок обладает повышенным инстинктом самосохранения во время боя. Это шестое чувство добавляет к его классу защиты 1 очко его бонуса интеллекта (если он есть) за каждый уровень невидимого клинка.

Бонус складывается со всеми другими модификаторами, которые получает персонаж. Если невидимого клинка застали врасплох или он каким-то иным образом потерял бонус ловкости к классу защиты, этот бонус также теряется. Свободная защита работает только в том случае, если невидимый клинок не носит доспехи и не использует оружие дальнего боя.

- Мастерские финты: Начиная с 5-го уровня, невидимый клинок, вооруженный легким оружием, становится настолько уверенным в своей способности обмануть противника, что не может выбросить меньше 5 при проверке обмана, когда использует навык "Финт".

Красный волшебник



Красные волшебники - повелители Тэя. Они специализируются на какой-то одной школе магии так тщательно, как никто другой, и в результате достигают невероятных результатов, хоть и в узкой области. Для жителей Торила Красные Волшебники - злые и жестокие тираны. Некоторые из Красных Волшебников покидают свой край и занимаются магией на новом месте под вымышленным именем, скрывая свое происхождение. Вдали от своей родины им уже не нужно заниматься политикой и беспокоиться по поводу возможности бунтов среди рабов.

В самом начале своей карьеры будущие Красные Волшебники уже начинают специализироваться в одной из школ магии. Все Красные Волшебники обладают навыками мага-специалиста, и большинство из них продолжают совершенствовать свои навыки исключительно в этой сфере, хотя некоторые уделяют внимание и другим дисциплинам (например, искусству боя или божественной магии).

Требования:

- Раса: Человек
- Класс: Волшебник (Специалист)
- Мироззрение: Любое, кроме доброго
- Умения: Определение заклинаний 8 ранга
- Навыки: Один навык метамагии или создания предметов (кроме навыка "Написание свитка"), Пробой защиты, Высший пробой защиты
- Сотворение заклинаний: Персонаж должен уметь творить волшебные заклинания 3-го круга.

Особенности класса:

- Кость хитов: 4
- Базовый модификатор атаки: низкий
- Высокие спасброски: воля
- Базовые очки умений: 2
- Умения класса: Обман, Сосредоточение, Алхимия, Запугивание, Знание, Определение заклинаний
- Заклинания в день / Известные заклинания: когда Красный Волшебник получает новый уровень, персонаж получает новые заклинания в день (а также новые известные ему заклинания, если это применимо) так, как если бы повысил уровень волшебника.

Особые способности

- Углубленная специализация: Становясь Красным Волшебником, персонаж повышает свое мастерство в чтении заклинаний той школы, на которой он специализировался. Сложность спасбросков от заклинаний этой школы увеличивается на 1, а красный волшебник получает бонус +1 к уровню колдующего, когда пытается пробить защиту от магии, читая заклинание этой школы.
- Защита специалиста: Красный волшебник получает бонус к спасброскам от заклинаний той школы, в которой специализируется. Этот бонус равен +1 на 1-м уровне, +2 на 3-м уровне, +3 на 7-м уровне и +4 на 9-м уровне.

- Мощные заклинания: На 2-м уровне красный волшебник получает бонус +1 к значению уровня колдующего при определении параметров заклинаний, зависящих от уровня. Этот бонус увеличивается на 1 на каждом четном уровне красного волшебника (+2 на уровне 4, +3 на уровне 6, +4 на уровне 8 и +5 на уровне 10).
- Дополнительный навык волшебника: На 5-м уровне красный волшебник получает дополнительный навык метамагии или создания предметов. Еще один дополнительный навык метамагии или создания предметов Красный Волшебник получает на 10-м уровне.

Священный кулак



Священные кулаки - это независимые организации, состоящие при многих храмах. Их члены - аскеты, которые сосредоточили божественную магию внутри себя, добиваясь гармонии тела и духа. Священные кулаки отказались от использования оружия и тяжелых доспехов. Они полагают, что тело и разум - великий дар их божества, и считают, что не развивать данные им свыше способности - тяжкий грех. Впрочем, применение заклинаний не оскорбляет ни их самих, ни их божество. Священные кулаки сильны верой, духом и телом.

Жрецы являются отличными кандидатами в орден священных кулаков. Ими могут стать и паладины, но им редко удастся безболезненно приспособиться к правилам поведения, принятым в ордене. Воины, плуты, барды и даже бывшие монахи могут стать хорошими священными кулаками, но только в том случае, если у них достаточно уровней в классе, который дает доступ к божественным заклинаниям. Друиды иногда находят полезными боевые умения, присущие этому классу, колдуны же и волшебники почти не проявляют к ним интереса.

Требования:

- Базовый модификатор атаки: +4
- Навыки: Улучшенный невооруженный удар, Оглушающий кулак, Колдовство в бою
- Умения: Знание 8 ранга
- Сотворение заклинаний: способность творить божественные заклинания 1-го уровня.

Особенности класса:

- Кость хитов: 8
- Базовые очки умений: 4
- Заклинания в день/Известные заклинания: когда священный кулак получает новый уровень, персонаж получает новые заклинания в день (а также новые известные ему заклинания, если это применимо) так, как если бы повысил уровень в том классе творца божественных заклинаний, который дал ему доступ к 1-му уровню божественных заклинаний. Если персонаж имеет более одного подходящего класса творца божественных заклинаний, он должен выбрать, какой из них развивать.

Особые способности

- Бонус к КЗ: не обремененный священный кулак 1-го уровня в легких доспехах или совсем без них получает бонус в размере +1 к КЗ. Этот бонус увеличивается до +2 на 5-м уровне, и до +3 на 10-м уровне.
- Урон без оружия: уровень класса священного кулака складывается вместе с его уровнем монаха в целях определения урона без оружия. Если у священного кулака нет уровня монаха, при подсчете из таблицы урона без оружия берется значение для первого уровня монаха.
- Быстрое передвижение: уровень класса священного кулака складывается вместе с его уровнем монаха (при наличии такового) в целях определения скорости монаха. Если у священного кулака нет уровня монаха, его скорость передвижения равна скорости монаха 3-го уровня. В дальнейшем этот показатель прогрессирует так же, как способность "Скорость монаха" у монаха 3-го уровня.

- Священный пламя: на 4-м уровне священный кулак получает возможность воспламенять свои кулаки священным огнем. Это пламя увеличивает наносимый урон без оружия. Дополнительный урон равен уровню класса священного кулака плюс его модификатор мудрости. Эффект длится 10 раундов. Эту способность вначале можно использовать только раз в день, но начиная с 8-го уровня - уже дважды в день.
- Слепые чувства: эту способность священный кулак получает на 6-м уровне. Она позволяет игнорировать все штрафы во время сражения в темноте и с невидимым противником.
- Внутренний доспех: по достижении 10-го уровня священный кулак может окружать себя мощной защитой один раз в день. Он получает священный бонус к КЗ в размере +4, священный бонус в размере +4 ко всем спасброскам, а также сопротивляемость магии (СМ) в размере 25 на количество раундов, равное модификатору мудрости.

Повелитель бурь



Повелители бурь вооружены громом и молниями, как воин вооружен мечом. Они управляют одной из самых разрушительных сил природы, и поэтому простой народ смотрит на повелителей бурь с благоговением и страхом вне зависимости от их поступков.

Требования:

- Базовый бонус спасбросков: стойкость +4
- Навыки: Здоровье, Исключительная стойкость, Любимое оружие (копье, метательный топорик, дротик или сюрикен).
- Сотворение заклинаний: Способность творить божественные заклинания 3-го круга.

Особенности класса:

- Кость хитов: 8
- Базовый модификатор атаки: средний
- Высокие спасброски: стойкость и воля
- Базовые очки умений: 2
- Умения класса: Обман, Сосредоточение, Алхимия, Запугивание, Знание, Определение заклинаний
- Заклинания в день/Известные заклинания: когда повелитель бурь получает новый уровень, персонаж получает новые заклинания в день (а также новые известные ему заклинания, если это применимо) так, как если бы повысил уровень в том классе творца божественных заклинаний, который дал ему доступ к 3-му уровню божественных заклинаний. Если персонаж имеет более одного подходящего класса творца божественных заклинаний, он должен выбрать, какой из них развивать.

Особые способности

- Сопротивляемость к электричеству: На 1-м уровне повелитель бурь получает сопротивляемость к электричеству 5. Она растет до сопротивляемости к электричеству 10 на 4-м уровне и сопротивляемости к электричеству 15 на 7-м уровне.
- Усиленное оружие повелителя бурь: На 1-м уровне метательное оружие и копья повелителя бурь считаются оружием +1. На 6-м уровне этот бонус увеличивается до +2, на 9-м уровне - до +3.
- Разрядное оружие: На 2-м уровне повелитель бурь получает возможность зачаровывать любое используемое метательное оружие или копье так, что оно будет дополнительно наносить 1d8 очков урона электричеством. Этот эффект длится 20 раундов.
- Взрыв разрядов: На 5-м уровне повелитель бурь получает возможность зачаровывать любое используемое метательное оружие или копье так, что оно будет дополнительно наносить 1d8 очков урона электричеством и дополнительно 2d8 очков обычного урона при критическом ударе (4d8, если множитель равен x3, 6d8 при множителе x4). Этот эффект длится 20 раундов.

- Взрыв разрядов и звука: На 8-м уровне повелитель бурь получает возможность зачаровывать любое используемое метательное оружие или копье так, что оно будет дополнительно наносить 1d8 очков урона электричеством, 1d8 очков урона звуком и дополнительно 2d8 очков обычного урона при критическом ударе (4d8, если множитель равен x3, 6d8 при множителе x4). Этот эффект длится 20 раундов.
- Иммуниет к электричеству: На 9-м уровне повелитель бурь получает иммунитет к урону электричеством.
- Усиленный аватар бури: На 10-м уровне повелитель бурь получает возможность читать заклинание "Аватар бури", как если бы он был друидом того же уровня, что его уровень персонажа. Эту способность можно использовать один раз в день, и она работает как заклинание друида восьмого круга с тем же названием, но время ее действия в два раза дольше обычного.

ЭПИЧЕСКИЕ УРОВНИ

В *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"* персонажи могут достичь максимум 30-го уровня. Уровни с 21-го по 30-й считаются эпическими и дают доступ к более мощным навыкам и другим полезным способностям. Максимальные уровни престиж-классов остались прежними (5 или 10, в зависимости от конкретного класса), но персонажи теперь могут иметь максимум 30-й уровень в любом базовом классе. Если персонаж имеет несколько классов, то сумма его уровней по всем классам определяет, является ли персонаж эпическим.

Все персонажи

Нижеприведенные бонусы получают все эпические персонажи вне зависимости от уровней классов.

- Персонажи получают новый навык через уровень, а не через два (то есть на уровнях 21, 23, 25, 27, 29). Эти навыки даются в дополнение к дополнительным перечисленным ниже навыкам, специфичным для определенных классов.
- Способности персонажа продолжают повышаться за каждые 4 уровня (уровни 24 и 28).
- Базовый модификатор атаки и базовые спасброски продолжают прогрессировать в обычном порядке.
- Эпические персонажи продолжают получать дополнительную атаку в раунде за каждые +5 к базовому модификатору атаки, в отличие от правил D&D, согласно которым базовое количество атак за раунд не может превышать 4.
- Эпические творцы заклинаний получают +1 к уровню сложности своих заклинаний за каждые три эпических уровня (23, 26, 29).

Эпический варвар

- +1 применение ярости в день на уровнях 24 и 28 (каждые 4 уровня).
- +1 предчувствие ловушек на уровнях 21, 24, 27, 30 (каждые 3 уровня).
- +1 поглощение урона на уровнях 22, 25, 28 (каждые 3 уровня).
- +1 навык на уровнях 24 и 28 (каждые 4 уровня).

Эпический бард

- Уровень творца заклинаний = уровень класса
- Знание барда продолжает расти вместе с уровнем барда.
- +1 к "Даровать смелость" на уровне 26 (каждые 6 уровней).
- +1 к "Даровать крепость" на уровнях 23 и 28 (каждые 7 уровней).
- +1 к "Даровать регенерацию" на уровнях 22 и 27 (каждые 5 уровней).
- +2 к "Даровать знания" на уровне 27 (каждые 8 уровней).
- +1 к "Даровать оборону" на уровнях 25 и 30 (каждые 5 уровней).
- +1 навык на уровнях 23, 26, 29 (каждые 3 уровня).

Эпический жрец

- Уровень творца заклинаний = уровень класса
- Способность "Изгнать нежить" продолжает прогрессировать вместе с уровнем класса.
- +1 навык на уровнях 23, 26, 29 (каждые 3 уровня).

Эпический друид

- Уровень творца заклинаний = уровень класса
- +1 использование оборотничества в день на уровнях 22, 26, 30 (каждые 4 уровня).
- Верный спутник друида продолжает повышать свои характеристики:

21-23	+14 КХ	+14 Природная защита	+7 Сил/Лов
24-26	+16 КХ	+16 Природная защита	+8 Сил/Лов
27-29	+18 КХ	+18 Природная защита	+9 Сил/Лов
30-33	+20 КХ	+20 Природная защита	+10 Сил/Лов
34-36	+22 КХ	+22 Природная защита	+11 Сил/Лов
- +1 навык на уровнях 24, 28 (каждые 4 уровня).

Эпический фаворит неба

- Уровень творца заклинаний = уровень класса.
- +1 навык на уровнях 23, 26 и 29 (каждые 3 уровня).

Эпический воин

- +1 навык на уровнях 22, 24, 26, 28, 30 (каждые 2 уровня).

Эпический монах

- +1 КЗ на уровнях 25 и 30 (каждые 5 уровней).
- Сложность оглушающей атаки продолжает возрастать (СЛ = $10 + 0.5 \cdot \text{уровень класса}$ + модификатор мудрости).
- Способность "Целостность тела" продолжает улучшаться (исцеление урона на $2 \cdot \text{уровень класса}$ 1 раз в день).
- Способность "Алмазная душа" продолжает улучшаться (Сопrotивляемость к заклинаниям = $10 + \text{уровень класса}$).
- Сложность "Смертельного касания" продолжает возрастать (СЛ = $10 + 0.5 \cdot \text{уровень класса}$ + модификатор мудрости).
- Продолжительность действия "Пустого тела" продолжает увеличиваться (продолжительность = 1 раунд/уровень класса).
- Сила безоружного удара продолжает возрастать в соответствии с таблицей: *

20-23	2d10 (средний)	2d8 (маленький)
24-27	3d8 (средний)	2d10 (маленький)
28-30	3d10 (средний)	3d8 (маленький)
- +1 навык на уровнях 25 и 30 (каждые 5 уровней).

Эпический паладин

- Уровень творца заклинаний = $0.5 \cdot \text{уровень класса}$.
- Способность "Возложение рук" продолжает улучшаться с ростом уровня (исцеление урона на $\text{уровень класса} \cdot \text{модификатор обаяния}$ 1 раз в день).
- Способность "Сокрушение зла" продолжает улучшаться:
 - +1 использование в день на уровнях 25 и 30 (каждые 5 уровней).
 - Бонус к урону = уровень класса.
- Уровень "Изгнания нежити" продолжает расти вместе с уровнем класса.
- +1 использование в день "Излечения болезни" на уровнях 21, 24, 27 и 30 (каждые 3 уровня).
- +1 навык на уровнях 23, 26 и 29 (каждые 3 уровня).

Эпический следопыт

- Уровень творца заклинаний = $0.5 \times \text{уровень класса}$.
- +1 заклятый враг на уровнях 25 и 30.
- Дополнительный навык на уровне 21 для выбранного стиля боя: Безупречный бой с оружием в обеих руках или Единственный выстрел.
- +1 навык на уровнях 23, 26, и 29 (каждые 3 уровня).

Эпический плут

- +1d6 к урону от скрытой атаки на уровнях 21, 23, 25, 27 и 29 (каждые два уровня).
- +1 дополнительный навык на уровнях 24 и 28 (каждые 4 уровня). Это могут быть навыки из списка особых навыков плута.

Эпический колдун и эпический волшебник

- Уровень творца заклинаний = уровень класса.
- Показатели фамилиара колдуна или волшебника продолжают улучшаться:
 - 21-22 +11 к Природной защите
 - 23-24 +12 к Природной защите
 - 25-26 +13 к Природной защите
 - 27-28 +14 к Природной защите
 - 29-30 +15 к Природной защите
- +1 навык на уровнях 23, 26 и 29 (каждые 3 уровня).

Эпический шаман духов

- Уровень творца заклинаний = уровень класса.
- Способность "Истребление духов" продолжает улучшаться с ростом уровня (1d4 урона/уровень класса).
- +1 использование "Формы духа" на уровнях 25 и 30 (каждые 5 уровней).
- +1 навык на уровнях 23, 26 и 29 (каждые 3 уровня).

Эпический чернокнижник

- +1 к поглощению урона на уровнях 23 и 27 (каждые 4 уровня).
- +1d6 к урону от потустороннего луча на уровнях 22, 24, 26, 28 и 30 (каждые 2 уровня).*
- На 30 уровне сопротивляемость чернокнижника к энергии возрастает до 15.
- +1 навык на уровнях 23, 26 и 29 (каждые 3 уровня).

ЭПИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

В *"Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer"* представлено более 60 эпических навыков. Чтобы иметь возможность выбрать эпический навык, персонаж должен быть как минимум 21-го уровня. Эти навыки описаны в нижеприведенной таблице. Более подробную информацию об этих навыках можно найти в их описаниях в игре.

Эпические навыки		
Навык	Требования	Эффекты
Вооруженное отражение	21-й уровень, Лов 21, Инт 13, Мдр 15, Блокирование, Эпич. влад. оружием, Влад. оружием	Если вы вооружены оружием, для которого выбран навык "Эпич. влад. оружием", вы автоматически будете отражать первую дистанционную атаку, направленную против вас в этом раунде.
Кожа-доспех	21-й уровень	Вы получаете +2 бонус природной защиты к КЗ.
Автоматическое ускоренное заклинание	Ускоренное заклинание, Определение заклинаний 30 ранга, способность творить волшебные или божественные заклинания 9 круга	Все ваши заклинания 0-го и 1-го уровня автоматически считаются ускоренными, не занимая при этом ячеек заклинаний более высокого уровня. Каждый раз, когда вы выбираете этот навык дополнительно, максимальный уровень автоматически ускоряемых заклинаний увеличивается на 1. Таким образом, если вы выберете этот навык три раза, все ваши заклинания с 0-го по 3-й уровень автоматически станут ускоренными.
Автоматическое безмолвное заклинание	Безмолвное заклинание, Определение заклинаний 24 ранга, способность творить волшебные или божественные заклинания 9 круга	Все ваши заклинания 0-го, 1-го, 2-го и 3-го уровня автоматически считаются безмолвными, не занимая при этом ячеек заклинаний более высокого уровня. Каждый раз, когда вы выбираете этот навык дополнительно, максимальный уровень автоматических безмолвных заклинаний увеличивается на 3. Таким образом, если вы выберете этот навык три раза, все ваши заклинания автоматически станут безмолвными.
Автоматическое неподвижное заклинание	Неподвижное заклинание, Определение заклинаний 27 ранга, способность творить волшебные или божественные заклинания 9 круга	Все ваши заклинания 0-го, 1-го, 2-го и 3-го уровня автоматически считаются неподвижными, не занимая при этом ячеек заклинаний более высокого уровня. Каждый раз, когда вы выбираете этот навык дополнительно, максимальный уровень автоматических неподвижных заклинаний увеличивается на 3. Таким образом, если вы выберете этот навык три раза, все ваши заклинания автоматически станут неподвижными.

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Бич врагов	Следопыт 21-го уровня	Любое оружие, которое следопыт использует против заклятых врагов, считается их оружием погибели (+2 к атаке и дополнительно +2d6 урона).
Пылающая аура	21-й уровень, Мдр 25, Алмазная душа	В качестве стандартного действия персонаж может окружить свое тело магическим пламенем. Пока эта аура активна, персонаж каждой своей атакой наносит дополнительно 1d10 очков урона огнем, а враги, атакующие его в ближнем бою, получают 1d6 очков урона огнем, если попадают. Действие ауры продолжается 5 раундов + 1 раунд за каждое очко модификатора мудрости. Перед повторным использованием ауры должно пройти не менее 20 раундов.
Ослепительная скорость	21-й уровень, Лов 25	Персонаж один раз в день может на 5 раундов ускорить себя. Эффект аналогичен действию заклинания "Ускорение".
Хорал героизма	21-й уровень, Бард 15-го уровня, Выступление 18 ранга, Песня героизма.	Способность "Песня героизма" действует на всю группу. В течение 5 раундов вдохновленные существа получают бонус уклонения +4 к КЗ, бонус боевого духа +4 на все спасброски, а также +4 временных хита за уровень. Бард может повторно применять эту способность не раньше, чем пройдет 20 раундов с момента ее последнего применения.
Боевая проницательность	21-й уровень, Инт 19, Блокирование, Эпическая доблесть, базовый модификатор атаки +15	Если интеллект персонажа выше, чем его сила, то к урону от оружия ближнего боя добавляется модификатор интеллекта, а не силы.
Поглощение урона	21-й уровень, Внс 21	Персонаж получает поглощение урона 3/-. Этот эффект не складывается с поглощением урона, полученным от магических предметов и заклинаний, но складывается с поглощением урона, полученным от классовых способностей (например, поглощением урона варваров) или от самого этого навыка.
Дракон-спутник	21-й уровень, Форма дракона, Эпический верный спутник	Вашим верным спутником становится небольшой дракон.

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Форма дракона	21-й уровень, Мдр 29, Оборотничество 8 раз в день	Персонаж может использовать оборотничество, чтобы превратиться в черного, красного или синего дракона.
Потусторонний мастер	21-й уровень, чернокнижник 16-го уровня, Определение заклинаний 24 ранга	"Потусторонний луч" персонажа наносит на 50% больше урона и получает бонус +2 к броскам атаки.
Эпический верный спутник	21-й уровень, Мдр 25, Верный спутник	Способности верного спутника персонажа определяются так, как если бы персонаж имел три дополнительных уровня друида.
Эпическое отражение *	21-й уровень, Лов 25, Отражение стрел, Улучшенный безоружный удар	Персонаж автоматически отражает первые две в раунде направленные по нему атаки оружием дальнего боя.
Эпич. божественная мощь	21-й уровень, Оба 21, Сил 21, Божественная мощь, Могучий удар, Изгнание нежити	Божественная мощь добавляет к повреждениям от вашего оружия двукратный бонус обаяния. Эффект длится количество раундов, равное двукратному модификатору обаяния. Для применения этой способности вы должны потратить одно использование способности изгнания нежити.
Эпическое уклонение	Лов 25, Уклонение, Улучшенная увертливость, Защитный бросок, Акробатика 30 ранга	Один раз в каждом раунде персонаж автоматически уклоняется от всего урона, нанесенного атакой своей текущей цели или последним атаковавшим противником.
Эпический потусторонний луч	21-й уровень, Потусторонний луч 9d6	Когда персонаж берет этот навык, урон от его потустороннего луча увеличивается на 1d6. Особые способности: Вы можете взять этот навык несколько раз. Эффекты этих навыков складываются друг с другом.
Эпическая сопротивляемость энергии	21-й уровень, Сопротивляемость энергии (тип)	Вы еще сильнее сопротивляетесь энергетическим воздействиям определенного типа (кислота, холод, электричество, огонь, звук). Ваша сопротивляемость выбранному типу энергии увеличивается до 15.
Эпическая демоническая устойчивость	21-й уровень, Демоническая устойчивость 5	Способность "Демоническая устойчивость" дает персонажу быстрое лечение 25.

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Эпическая точность	21-й уровень, Калечащий удар	Вы наносите половину нормального урона от скрытой атаки существам, обладающим иммунитетом к скрытым атакам.
Эпическая доблесть	21-й уровень	Вы получаете бонус +1 ко всем атакам.
Эпическая ярость	21-й уровень, Сил 30, БМА +25, Могучее бешенство	Когда персонаж находится в состоянии ярости, его бонусы к силе и выносливости увеличиваются до +10, а бонус боевого духа к спасброскам воли увеличивается до +8.
Эпические рефлексy	21-й уровень, Молниеносная реакция	Персонаж имеет невероятно быструю реакцию и получает бонус +4 ко всем спасброскам реакции. Этот бонус заменяет бонус от Молниеносной реакции (но не складывается с ним).
Эпическая устойчивость	21-й уровень, Здоровье, Эпическое здоровье	Персонаж больше не будет автоматически проваливать спасбросок, выбросив 1. Спасбросок будет провален лишь в том случае, если его результат меньше, чем сложность.
Эпическое заклинание: Вечное проклятие	21-й уровень, способность творить божественные заклинания 9-го круга или темные инвокации, Определение заклинаний 32 ранга	Вы можете творить эпическое заклинание "Проклятие" (см. описание эпических заклинаний на стр. 67).
Эпическое заклинание: Оболочка энтропии	21-й уровень, способность творить заклинания друида, колдуна, шамана духов или волшебника 9-го круга или темные инвокации, Определение заклинаний 31 ранга	Вы можете творить эпическое заклинание "Оболочка энтропии" (см. описание эпических заклинаний на стр. 67).
Эпическая стойкость	21-й уровень, Исключительная стойкость	Персонаж получает бонус +4 ко всем спасброскам стойкости. Этот бонус заменяет бонус от Исключительной стойкости (но не складывается с ним).

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Эпическое заклинание: Адский шар	21-й уровень, способность творить заклинания друида, колдуна, шамана духов или волшебника 9-го круга или темные инвокации, Определение заклинаний 30 ранга	Вы можете творить эпическое заклинание "Адский шар" (см. описание эпических заклинаний на стр. 67).
Эпическое заклинание: Оцыплячивание	21-й уровень, способность творить заклинания барда 6-го круга, колдуна, друида, шамана духов или волшебника 9-го круга, Определение заклинаний 24 ранга	Вы можете творить эпическое заклинание "Оцыплячивание" (см. описание эпических заклинаний на стр. 67).
Эпическое заклинание: Пир вампиров	21-й уровень, способность творить заклинания жреца, колдуна, друида, шамана духов или волшебника 9-го круга или темные инвокации, Определение заклинаний 24 ранга	Вы можете творить эпическое заклинание "Пир вампиров" (см. описание эпических заклинаний на стр. 67).
Эпич. маст. в маг. школе	21-й уровень, Талант к выбранной школе, Мастерство в выбранной школе	Вы получаете +3 к сложности всех творимых вами заклинаний выбранной школы. Этот навык можно брать несколько раз. Эффекты не складываются - каждый раз нужно выбрать другую школу магии.
Эпическое заклинание: Эпические врата	21-й уровень, способность творить заклинания барда 6-го круга, жреца, колдуна, друида, шамана духов или волшебника 9-го круга или темные инвокации, Определение заклинаний 27 ранга	Вы можете творить эпическое заклинание "Эпические врата" (см. описание эпических заклинаний на стр. 67).

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Эпический пробой защиты	21-й уровень, Пробой защиты, Высший пробой защиты	Персонаж получает бонус +6 к проверке уровня колдующего для определения возможности преодоления сопротивляемости магии у цели. Этот бонус заменяет бонусы от Пробоя защиты и Высшего пробоя защиты (но не складывается с ними).
Эпическое здоровье	21-й уровень, Здоровье	Персонаж получает 30 дополнительных хитов. Этот навык может быть взят несколько раз, вплоть до максимума в 300 хитов. Эффекты от Здоровья и Эпического здоровья складываются.
Эпич. влад. оружием	21-й уровень, Влад. оружием для выбранного оружия	Персонаж получает бонус +2 ко всем показателям атаки с выбранным оружием. Этот навык можно взять несколько раз, но каждый раз вы должны выбирать новое оружие. Бонус от навыка заменяет бонусы от Концентрации на оружии и Великой концентрации на оружии.
Эпич. специал. в оружии	21-й уровень, Эпич. влад. оружием для выбранного оружия, Влад. оружием для выбранного оружия, Специализация в выбранном оружии	Персонаж получает бонус +6 к урону, наносимому выбранным оружием. Этот навык можно взять несколько раз. Эффекты не складываются - каждый раз, когда вы берете этот навык, вы должны выбирать новое оружие.
Эпическая воля	21-й уровень, Железная воля	Персонаж получает бонус +4 ко всем спасброскам воли. Этот бонус заменяет бонус от Железной воли (но не складывается с ним).
Найти слабость	21-й уровень, Увертливость, Эпическая доблесть	Персонаж проводит одну атаку по противнику как полное действие атаки (вне зависимости от того, сколько у него на самом деле есть атак за раунд). Если атака попадает в цель, персонаж находит слабое место врага, и тогда враг в течение 5 раундов получает урон, равный бонусу ловкости персонажа (минимум 1). Этот урон игнорирует любой иммунитет или поглощение урона. КЗ врага на это время также снижается на 3.
Исключительное обаяние	21-й уровень	Ваше обаяние повышается на 1 пункт. Этот навык можно брать несколько раз, и их эффекты складываются.
Исключительная выносливость	21-й уровень	Ваша выносливость повышается на 1 пункт. Этот навык можно брать несколько раз, и их эффекты складываются.

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Исключительная ловкость	21-й уровень	Ваша ловкость повышается на 1 пункт. Этот навык можно брать несколько раз, и их эффекты складываются.
Исключительный интеллект	21-й уровень	Ваш интеллект повышается на 1 пункт. Этот навык можно брать несколько раз, и их эффекты складываются.
Высшее сокрушение	21-й уровень, Оба 25, Сокрушение добра, Сокрушение зла или домен разрушения	Каждый раз, когда персонаж проводит успешную сокрушающую атаку, к урону добавляется удвоенное значение уровня.
Исключительная сила	21-й уровень	Ваша сила повышается на 1 пункт. Этот навык можно брать несколько раз, и их эффекты складываются.
Исключительная мудрость	21-й уровень	Ваша мудрость повышается на 1 пункт. Этот навык можно брать несколько раз, и их эффекты складываются.
Гимн реквиема	Бард 21-го уровня, Песня реквиема, Выступление 30 ранга	Песня реквиема персонажа будет исцелять членов группы. Количество восстанавливаемых хитов равно количеству урона, нанесенного песней, и оно делится поровну между всеми членами группы. Минимальное количество восстанавливаемых одному персонажу хитов равно Выступление/3.
Улучшенная скрытая атака	21-й уровень, Скрытая атака +8d6	Добавляет +1d6 к урону от скрытой атаки.
Улучшенная сопротивляемость к заклинаниям	21-й уровень, Алмазная душа	Вы получаете бонус +2 к сопротивляемости заклинаниям, которую дает "Алмазная душа". Этот навык можно брать несколько раз.
Улучшенный оглушающий кулак	21-й уровень, Лов 19, Мдр 19, Оглушающий кулак, Улучшенный безоружный удар	Добавляет +2 к сложности вашей оглушающей атаки.
Улучшенная ураганная атака	21-й уровень, Уклонение, Блокирование, Атака с ходу, Ураганная атака, Инт 13, Лов 23	Зона поражения веерной атаки персонажа увеличивается, он атакует всех находящихся поблизости врагов рукопашной атакой с полным базовым модификатором.

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Последний бой	21-й уровень, Эпическая стойкость, Эпическая доблесть	Персонаж и все члены его группы получают 20d10 временных хитов на 1 раунд за каждое очко бонуса обаяние персонажа. Минимальная продолжительность действия - 2 раунда. Эту способность можно использовать 1 раз в день, и она является стандартным действием.
Оборотничество - Волшебное чудовище	21-й уровень, Мдр 25, Оборотничество 4 раза в день	Персонаж может потратить одно использование оборотничества, чтобы превратиться в небесного леопарда, исчезающего паука или зимнего волка.
Единственный выстрел	21-й уровень, Лов 27, Выстрел в упор, Улучшенный стремительный выстрел.	Персонаж может сделать попытку произвести невероятно сильную атаку на расстоянии. Эта атака игнорирует любую маскировку и пробивает любое отражение стрел (например, полученное от способностей "Отражение стрел" или "Вооруженное отражение"). Если атака успешна, она наносит максимальный урон и критический удар, даже в том случае, если цель имеет иммунитет к критическим ударам. Повторно эту способность можно применить только через 60 секунд.
Ошеломляющий крит. удар	21-й уровень, Сил 23, Рассечение, Исключительное рассечение, Улучшенный критический удар (для выбранного оружия), Могучий удар и Концентрация на оружии (для выбранного оружия)	При использовании выбранного оружия персонаж при успешно нанесенном критическом ударе дополнительно наносит 1d6 очков урона. Если критический множитель равен x3, то добавляется 2d6 очков, если x4 - добавляется 3d6, а если множитель равен x5, добавляется 4d6 очков урона. На существ, обладающих иммунитетом к критическим ударам, этот навык не действует. Вы можете брать этот навык несколько раз. Эффекты не складываются - каждый раз, когда вы берете этот навык, вы должны выбрать другое оружие.
Безупречный бой с оружием в обеих руках	21-й уровень, Лов 25, Бой с оружием в обеих руках, Улучшенный бой с оружием в обеих руках, Совершенный бой с оружием в обеих руках	Персонаж может провести оружием в дополнительной руке столько же атак за раунд, сколько и оружием в основной, используя тот же базовый модификатор атаки. Следопыт, выбравший стиль боя с оружием в обеих руках, может взять этот навык даже, если он не удовлетворяет необходимым требованиям, но он может использовать его только в легких доспехах или вообще без них.
Планарное изгнание	21-й уровень, Оба 25, Изгнание нежити	Когда колдующий изгоняет нежить, эффекты его заклинания действуют на чужаков так же, как если бы те были нежитью.

Эпические навыки

Навык	Требования	Эффекты
Спасение	21-й уровень, Бонус к спасброскам стойкости +12, Эпическое здоровье	Когда режим спасения активирован, все союзники в радиусе 10 футов получают только половину урона, а весь урон, что недополучили союзники, получаете вы. В этом режиме вы получаете ПУ 2/-.
Самомаскировка	Лов 30, Улучшенная увертливость, Незаметность 30 ранга, Акробатика 30 ранга	Атаки, направленные на персонажа, автоматически промахиваются с вероятностью 10%.
Песня реквиема	Бард 21-го уровня, Выступление 24 ранга	Эта песня в течение 5 раундов наносит урон врагам в радиусе 20 футов. Общий урон звуком равен 2 x значение умения "Выступление", минимальный урон, наносимый одной цели, равен Выступление/3. Например, если значение умения "Выступление" у вас равно 30, каждый раунд песня будет наносить 60 очков урона. Если в радиусе поражения находится 6 (или больше) врагов, каждый из них получит 10 очков урона звуком за раунд.
Оглушающее бешенство	21-й уровень, Сил 25, Ярость 5 раз в день	Любое оружие, которое варвар использует, находясь в состоянии ярости, наносит дополнительно 1d8 очков урона при критическом ударе. Если множитель равен x3, то добавляется 2d8 очков, а если он равен x4 - добавляется 3d8 очков урона. Также при нанесении критического удара цель должна выбросить спасбросок стойкости против сложности 14. В случае провала спасброска цель оглушается на 3 раунда.

НОВЫЕ ДОМЕНЫ ЖРЕЦОВ

В дополнении к 19 доменам, представленным в NWN2, *"Mask of the Betrayer"* дает жрецам доступ к следующим новым доменам:



Хаос

Способность: Дополнительный навык
(Скользкий разум)

Заклинания

- 1-й уровень: Сверкающие брызги
- 5-й уровень: Смятение

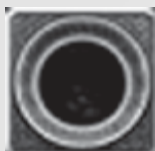


Холод

Способность: Сопротивляемость холоду 5

Заклинания

- 2-й уровень: Пронизывающий холод
- 3-й уровень: Гипотермия
- 9-й уровень: Полярный луч



Тьма

Способность: Дополнительный навык (Бой вслепую)

Заклинания

- 2-й уровень: Слепота и глухота
- 5-й уровень: Вызов теней
- 7-й уровень: Слово силы: Слепота



Сон

Способность: Иммуниет к волшебному сну

Заклинания

- 1-й уровень: Сон
- 4-й уровень: Призрачный сон
- 7-й уровень: Шепот сна



Порядок

Способность: Дополнительный навык (Железная воля)

Заклинания

- 1-й уровень: Львиное сердце
- 5-й уровень: Удержание чудовища
- 7-й уровень: Всеобщее удержание персон



Удача

Способность: Дополнительный навык (Удача героев)

Заклинания

- 3-й уровень: Свобода движений
- 8-й уровень: Высшая мантия мага



Время

Способность: Дополнительный навык
(Улучшенная инициатива)

Заклинания

- 3-й уровень: Ускорение
- 7-й уровень: Предчувствие



Нежить

Способность: Дополнительный навык (Дополнительное изгнание)

Заклинания

- 2-й уровень: Поднятие мертвых
- 7-й уровень: Создание высшей нежити



Война

Способность: Дополнительный навык (Любимое оружие)

Заклинания

- 4-й уровень: Небесный огонь
- 8-й уровень: Слово силы: Оглушение

ГОЛОД

ВНИМАНИЕ-СПОЙЛЕР: Ниже следует информация, раскрывающая многие аспекты сюжета игры. Мы не рекомендуем вам читать этот раздел по крайней мере до тех пор, пока вы не завершите задание "Гнев бога медведей", которое завершает первую главу игры.

В "Mask of the Betrayer" ваш персонаж может стать пожирателем духов. Это что-то вроде болезни - ваш персонаж становится сильнее, но за это придется заплатить немалую цену. Пожиратель духов постоянно жаждет пожирать души. Без постоянной подпитки он ослабевает и должен найти дух, пожрав который, он сможет восстановить свои силы.

Энергия духов



Пожиратель духов поддерживает свою жизненную силу за счет энергии пожранных им духов и душ. С течением времени эта энергия постепенно расходуется, и ее запас необходимо пополнять, иначе здоровье персонажа начнет уменьшаться.

Вертикальная зеленая полоска символизирует ваш уровень энергии духов. Она будет постепенно уменьшаться (кроме тех моментов, когда вы разговариваете), и одновременно с этим вы будете все больше слабеть. Каждая из меток на полоске обозначает точку, в которой ваше проклятие вступает в новую фазу. С каждой новой фазой ваш персонаж будет получать новые штрафы к способностям, урон и прочие негативные эффекты. Всего есть шесть фаз, и последняя из них - смерть пожирателя духов. Вы можете навести указатель мыши на каждую из меток, чтобы узнать, что ждет вас в соответствующей фазе.

Ненасытность

Чем больше духов пожирает персонаж, отдаваясь зову своего голода, тем более ненасытным он становится, в конечном счете впадая в зависимость от своего голода. Соответственно, если пожиратель духов пытается сопротивляться своему проклятию, тем меньше духов ему нужно будет пожирать для поддержания своего существования.

Под полоской вашего уровня энергии духов находится горизонтальная полоска, отображающая вашу текущую ненасытность. Степень ненасытности определяется тем, какие способности пожирателя духов вы используете, а также вашими решениями по ходу развития игрового сюжета. Чем выше степень заполненности этой полоски, тем большую власть над вами имеет ваш голод и тем быстрее будет истощаться ваша энергия духов. С другой стороны, часто отдаваясь зову вашего голода, вы сможете получить новые способности пожирателя духов, которые могут оказаться для вашего персонажа весьма полезными...

Способности

Пожиратель духов получает различные способности, при помощи которых он может лучше сражаться, бороться со своим проклятием, а также манипулировать духами при изготовлении зачарованных предметов.

Пожирание духа



Ограничения: 10 использований в день. Каждое следующее использование после первого значительно повышает ненасытность. Нельзя использовать, если ранее в этот день применялась способность "Подавление голода". Время между повторными использованиями - 5 минут.

Описание: Наносит цели фиксированный урон, восполняя вашу энергию духов и приостанавливая пагубное действие проклятья. Эту способность можно использовать только на духах - элементалях, феях (к таковым, например, относятся тельторы) и бестелесной нежити (тени или призраки). Если эта атака убивает цель, вы получаете значительный прирост энергии духов, а также ценную эссенцию духа.

Подавление голода



Ограничения: может использоваться только 1 раз в день. Эту способность нельзя использовать, если в этот день вы уже применяли Пожирание духа, Пожирание души, Поглощение духа, Вечный покой или Воплощение голода.

Описание: Вы подавляете в себе стремление пожирать души и незначительно восполняете запас своей энергии духов. Также при этом понижается уровень ненасытности. Подавление голода сдвигает ваше мировоззрение в сторону добра и законопослушности.

Насыщение



Ограничения: может использоваться только 1 раз в день.

Описание: Вы расходуете часть накопленных очков опыта и подпитываетесь энергией вашей собственной души, полностью восстанавливая запас энергии духов.

Спровоцировать духов



Описание: Вы показываете окружающим вас духам свою истинную природу, провоцируя их на агрессию по отношению к вам. Спровоцированных духов можно поглотить.

Формирование духов



Описание: Вы получаете способность использовать эссенции духов, полученные при использовании способности "Пожирание духа", для изготовления предметов по особым рецептам.

Сокрушение духов



Описание: Вы еще более развиваете свои способности к работе с эссенциями духов и теперь можете изготавливать предметы по рецептам, требующим применения эссенций любого уровня качества.

Пожрать душу



Ограничения: расходует одно использование способности "Пожирание духа". Каждое следующее использование после первого значительно повышает ненасытность. Нельзя использовать, если ранее в этот день применялась способность "Подавление голода".

Описание: Эта способность аналогична "Пожиранию духа", но может применяться не только против духов, но также и против гуманоидов.

Вечный покой



Ограничения: расходует одно использование способности "Пожирание духа". Нельзя использовать, если ранее в этот день применялась способность "Подавление голода".

Описание: Вы воздействуете на существо-нежить эффектом способности "Пожирание духа", подпитываясь негативной энергией нежити. Применение этой способности не влияет на уровень ненасытности. Использование способности "Вечный покой" сдвигает ваше мировоззрение в сторону добра.

Поглощение духа



Ограничения: расходует одно использование способности "Пожирание духа". Каждое использование значительно повышает ненасытность. Нельзя использовать, если ранее в этот день применялась способность "Подавление голода".

Описание: Эта способность аналогична "Пожиранию духа", но применяется против всех существ в определенном радиусе действия. Если у вас есть способность "Пожирание души", она тоже будет действовать по площади. Использование способности "Поглощение духа" сдвигает ваше мировоззрение в сторону зла.

Дар жизненной силы



Ограничения: используется только на дружественных целях. Персонаж не может использовать эту способность, находясь в последней стадии проклятия.

Описание: Вы полностью исцеляете своих компаньонов, используя накопленную вами энергию духов. Использование способности "Дар жизненной силы" сдвигает ваше мировоззрение в сторону добра.

Воплощение голода



Ограничения: расходует одно использование способности "Пожирание духа". Каждое использование значительно повышает ненасытность. Нельзя использовать, если ранее в этот день применялась способность "Подавление голода".

Продолжительность действия: 1 раунд за уровень.

Описание: Вы превращаетесь в чудовище и получаете поглощение урона, а также можете использовать мощную атаку, которая высасывает энергию духов из всех целей, по которым проходит удар. Использование способности "Воплощение голода" сдвигает ваше мировоззрение в сторону зла и хаоса.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

В "Mask of the Betrayer" используется новая система изготовления предметов, которая является более гибкой, чем старая система, и позволяет создавать более мощные предметы. Когда вы будете побеждать существ определенных типов, например, элементарей или тельторов (духов Рашеми), вы будете получать эссенции. В отличие от старой системы в NWN2, вы теперь получаете эссенции автоматически, и перегонять компоненты, чтобы получить эссенции, больше не нужно. Эти эссенции можно использовать для наложения чар на практически любые предметы, которые вы можете экипировать, например, оружие, шлем, и т.п.

Чары на предметах

Как правило, вы будете находить летучие эссенции. Силы этих эссенций недостаточно для создания чар, но такие эссенции можно объединять, создавая сверкающие эссенции, которыми уже можно зачаровывать предметы. В свою очередь, сверкающие эссенции могут быть объединены для получения чистых эссенций, при помощи которых можно создавать еще более могучие чары. Основные типы эссенций, которые вы будете находить - Воздух, Земля, Огонь, Вода и Мощь.

Чтобы зачаровать предмет, поместите предмет и одну или несколько сверкающих (или чистых) эссенций в сумку волшебника, которая есть в инвентаре Сафии - вашего первого компаньона. Затем сотворите на сумке волшебника нужное заклинание.

Уровень вашего персонажа определяет количество и силу эссенций, которые вы можете использовать для наложения чар на предметы. Если ваш персонаж не обладает нужными навыками изготовления предметов, вы можете использовать соответствующие способности Сафии. Чем выше уровень колдующего у персонажа, который зачаровывает предмет, тем больше эссенций он может использовать в рецептах.

Максимальное кол-во эссенций по уровню колдующего		
Уровень колдующего	Макс. кол-во сверкающих эссенций	Макс. кол-во чистых эссенций
12	1	0
15	2	0
18	3	0
21	4	0
24	4	1
27	4	2
30	4	3

Предметы, на которые наложено три или менее чар, могут получать дополнительные возможности. Если персонаж, накладывающий чары, имеет уровень 21 или выше, он может накладывать чары на предметы, уже имеющие четыре или менее возможностей. После того как вы зачаруете предмет, вы сможете его переименовать.

Рецепты чар

Все стандартные рецепты приведены в описаниях эссенций для предметов. Например, положите в сумку волшебника оружие и сверкающую эссенцию воды, после чего сотворите на сумке волшебника заклинание *Ледяная буря* (или дайте это сделать Сафии). Теперь это оружие будет наносить урон холодом. Чернокнижники могут использовать на сумке волшебника свою способность "Зачаровать предмет" для имитации эффекта нужного заклинания.

Если на предмет уже наложены аналогичные чары, то новые чары замещают предыдущие. Например, использование еще одной сверкающей эссенции воды не добавит оружию способность наносить дополнительный урон холодом (но этого можно добиться, используя не одну, а две эссенции).

Особые рецепты (и эссенции) могут быть найдены в процессе игры. Эти рецепты обычно наделяют предметы более экзотическими особенностями. С их помощью можно даже создавать могучие артефакты.

В рецептах, где требуются эссенции духов, вместо сотворения заклинания используется навык "Формирование духа", получаемый в процессе игры.

Перегонка эссенций

Для объединения эссенций используется дистиллятор преобразователя, который также есть в инвентаре Сафии. Дистиллятор обладает следующими возможностями:

1. Объединить эссенции. Вы можете объединить несколько слабых эссенций, чтобы создать более сильную эссенцию (из летучих получается сверкающая эссенция, а из сверкающих - чистая). При этом мощность эссенций не теряется.
2. Разделить эссенции. Вы можете разделить сильную эссенцию на более слабые (из чистой эссенции получаются сверкающие, а из сверкающей - летучие). Сила эссенции не теряется, преобразование эквивалентно.
3. Преобразовать эссенции. Эссенции воздуха, земли, огня или воды могут быть преобразованы в эссенции мощи; часть силы эссенций при этом теряется.
4. Одна эссенция мощи может быть преобразована в несколько более слабых эссенций воздуха, земли, огня и воды. Часть силы эссенций при этом теряется.

ЗАКЛИНАНИЯ

Ниже приведены краткие описания заклинаний по классам и уровням. Полные описания можно найти в игре.

Примечание: Заклинания, отмеченные звездочкой (*), были добавлены в "Mask of the Betrayer".

БАРД

Заклинания бардов 0 уровня

Исцеление царапин: Излечивает у цели 4 хита.

Оцепенение: Ошеломляет слабых противников.

Вспышка: Частично ослепляет одно существо (-1 к атаке).

Свет: Создает маленький источник света.

Сопротивляемость: Дает цели +1 к спасброскам.

Заклинания бардов 1 уровня

Усиление звука: Дает бонус к проверкам слуха в области действия.

Железный рог Балагарна: Сбивает существо с ног.

Насыление страха: Насыляет страх на слабого противника.

Очарование персоны: Временно делает союзником одного врага-антропоида.

Исцеление легких ран: Лечит у цели хиты в количестве 1d8 +1/уровень.

Проворное отступление: Скорость колдующего увеличивается на 150%.

Скольжение: Замедляет противников или сбивает их с ног.

Опознание: Значительно повышает результаты проверок умения "Знание".

Радостный шум: Снимает с группы все эффекты тишины.

Малое развеяние: Снимает слабые магические эффекты.

Снятие страха: Снимает с цели эффекты страха.

Сон: Усыпляет слабых противников.

Призыв существа I: Призывает соответствующее существо.

Ужасающий смех Таши: Цель заходится истерическим смехом и не может защищаться.

Заклинания бардов 2 уровня

Слепота/Глухота: Цель оглушается и ослепляется.

Бычья сила: Дает цели +4 к силе.

Кошачья грация: Дает цели +4 к ловкости.

Облако замешательства: Враги ослепляются и оглушаются на 1d6 раундов.

Исцеление ран: Лечит у цели хиты в количестве 2d8 +1/уровень.

Тьма: Окутывает существ тьмой.

Орлиное величие: Дает цели +4 к обаянию.

Лисья хитрость: Дает цели +4 к интеллекту.

Призрачное видение: 10/+2 поглощение урона; ПУ 5/магия; иммунитет к заклинаниям 0 и 1 уровня.

Героизм: Дает цели +2 к атаке и +2 к спасброскам и проверкам умений.

Удержание персоны: Парализует цель-антропоида.

Невидимость: Цель невидима до тех пор, пока она не попытается атаковать или сотворить заклинание.

Зеркальный образ: Создает 1d4 + 1/уровень образов колдующего, которые ведут себя как его двойники.

Совиная мудрость: Дает цели +4 к мудрости.

Ярость: Члены группы впадают в бешенство, подобно варварскому.

Испуг: Насыляет страх на слабых противников.

Тишина: Создает вокруг цели область магической тишины.

Звуковой взрыв: 1d8 звукового урона всем существам в области действия.

Призыв существа II: Призывает соответствующее существо.

Заклинания бардов 3 уровня

Очарование чудовища: Располагает к себе одного монстра.

Подслушивание/Подсматривание: Цель получает +10 к проверкам наблюдательности и слуха.

Смятение: Цель ведет себя хаотично.

Сокрушительное отчаяние: Цель получает штраф -2 к броскам атаки, спасброскам, проверкам способностей и умений, а также к урону.

Исцеление тяжелых ран: Лечит у цели хиты в количестве 3d8 +1/уровень.

Глубокий сон: Усыпляет существ.

Развеяние магии: Снимает магические эффекты.

Смещение: Половина атак по цели проходит мимо.

Страх: Вселяет во врагов страх.

Обнаружение ловушек: Колдующий получает +10 к проверкам поиска.

Ускорение: Дает цели +1 атака/раунд, +50% к скорости передвижения, +1 к атаке и +1 к КЗ.

Сфера невидимости: Скрывает членов группы за сферой невидимости.

* *Массовое проклятие угрожающих клинков:* Несколько целей получают штраф к КЗ.

Снятие проклятия: Снимает с цели все проклятия.

Видение невидимого: Цель может видеть невидимых существ.

Замедление: Замедляет цель.

Призыв существа III: Призывает соответствующее существо.

Сокрушительное оружие: Тупое оружие с большей частотой наносит критические удары.

Заклинания бардов 4 уровня

Исцеление опасных ран: Лечит у цели хиты в количестве 4d8 +1/уровень.

Подчинение персоны: Колдующий на время получает контроль над целью-антропоедом.

Свобода движений: Цель получает неуязвимость к параличу.

Высшая невидимость: Цель невидима, даже если она атакует или творит заклинания.

* *Высшая сопротивляемость:* Дает бонус +4 ко всем спасброскам.

Удержание чудовища: Парализует выбранного монстра.

Знание легенд: На длительное время значительно повышает результаты проверок умения "Знание".

Обезвреживание яда: Излечивает цель от яда.

Вызов теней: Создает теневую версию выбранного заклинания.

* *Крик:* Конус звуковой энергии наносит 5d6 урона и может вызвать глухоту.

Призыв существа IV: Призывает соответствующее существо.

Боевой клич: Члены группы получают +2 к атаке и урону; также вселяет страх во врагов.

Заклинания бардов 5 уровня

* *Какофонический взрыв:* Наносит звуковой урон всем врагам в зоне действия.

Эфирное видение: 20/+3 поглощение урона и неуязвимость к заклинаниям 2 уровня и ниже; ПУ 20/адамантин.

Высшее развеяние чар: Снимает мощные магические эффекты.

Великий героизм: Цель получает +1 временный хит за уровень и +4 к атаке, спасброскам и проверкам умений.

Всеобщее исцеление легких ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 1d8 +1/уровень.

Туман безволия: Все существа, находящиеся в облаке тумана, получают штраф -10 к спасброскам воли.

Песня раздора: Враги с 50% вероятностью будут атаковать друг друга.

Призыв существа V: Призывает соответствующее существо.

Заклинания бардов 6 уровня

Плакальщица: Враги теряют по 2 пункта силы и выносливости каждый раунд.

Неуязвимость к энергии: Дает цели неуязвимость к одному типу энергии.

**Великий крик:* Конус звуковой энергии наносит 10d6 урона, вызывает глухоту и может оглушить.

Ледяная буря: Наносит 3d6 дробящего урона и 2d6 урона холодом.

**Массовая кошачья грация:* Дает выбранным существам бонус к ловкости.

Всеобщее исцеление ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 2d8 +1/уровень.

Всеобщее удержание персон: Парализует сразу несколько противников.

**Массовое орлиное величие:* Дает выбранным существам бонус к обаянию.

**Массовая лисья хитрость:* Дает выбранным существам бонус к интеллекту.

Призыв существа VI: Призывает соответствующее существо.

**Величайшая сопротивляемость:* Дает бонус +6 ко всем спасброскам.

ЖРЕЦ

Заклинания жрецов 0 уровня

Исцеление царапин: Лечит у цели 4 хита.

Нанесение царапин: Наносит цели 1 пункт урона.

Свет: Создает маленький источник света.

Сопротивляемость: Дает цели +1 к спасброскам.

Доблесть: Дает цели 1 временный хит.

Заклинания жрецов 1 уровня

Бич: Враги получают -1 к атаке и спасброскам против страха.

Благословение: Дает находящимся поблизости союзникам +1 к атаке и урону.

Насылаение страха: Насылает страх на слабого противника.

Исцеление легких ран: Лечит у цели хиты в количестве 1d8 +1/уровень.

Обнаружение нежити: Нежить показывается на мини-карте.

Божественная милость: Дает колдующему +1 /3 уровня к атаке и урону.

Рок: Цель получает штраф -2 к атаке и урону и -2 к спасброскам и проверкам умений и способностей.

Устойчивость к стихиям: Дает цели сопротивляемость урону 10/- против любых видов стихийного урона.

Щит неизменности: 20% стрелковых атак по колдующему проходит мимо.

Нанесение легких ран: Колдующий проводит атаку касанием, нанося урон в размере 1d8 + 1/уровень. Лечит нежить.

Меньшая энергия: Цель получает способность медленной регенерации.

Волшебное оружие: Временный +1 бонус усиления к оружию.

Защита от мировоззрения: Дает цели +2 к КЗ, +2 к спасброскам против существ выбранного мировоззрения.

Снятие страха: Снимает с цели эффекты страха.

Убежище: Находящиеся поблизости враги игнорируют колдующего.

Щит веры: Цель получает +2 + 1/6 уровней к КЗ.

Призыв существа I: Призывает соответствующее существо.

Заклинания жрецов 2 уровня

Помощь: Дает цели 1d8 + 1 временных хитов и +1 к атаке и спасброскам против страха.

Медвежья выносливость: Дает цели +4 к выносливости.

Бычья сила: Дает цели +4 к силе.

Исцеление ран: Лечит у цели хиты в количестве 2d8 +1/уровень.

Тьма: Окутывает существ тьмой.

Погребальная песня: Высасывает энергию из трупа, давая колдующему +2 к силе, 1d8 временных хитов и +1 уровень колдующего.

Орлиное величие: Дает цели +4 к обаянию.

Обнаружение ловушек: Колдующий получает +10 к проверкам поиска.

Лисья хитрость: Дает цели +4 к интеллекту.

Удержание персоны: Парализует цель-антропоида.

Нанесение ран: Колдующий проводит атаку касанием, нанося урон в размере 2d8 +1/уровень. Лечит нежить.

Малое развеяние: Снимает слабые магические эффекты.

Малое восстановление: Снимает все эффекты, понижающие показатели способностей, КЗ, броски атаки, урона, сопротивляемость магии (СМ) и спасброски.

Совиная мудрость: Дает цели +4 к мудрости.

Излечение паралича: Снимает с цели эффекты паралича и удержания.

Сопротивляемость энергии: 20/- поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Прикрытие: Дает цели +1 к КЗ и +1 к спасброскам. Половина получаемого целью урона перенаправляется в колдующего.

Тишина: Создает вокруг цели область магической тишины.

Звуковой взрыв: 1d8 звукового урона всем существам в области действия.

Призыв существа II: Призывает соответствующее существо.

Заклинания жрецов 3 уровня

Поднятие мертвых: Призывает слугу-нежить.

Проклятие: Цель получает штраф -2 ко всем показателям способностей.

Слепое зрение: Цель может видеть сквозь тьму и обнаруживать невидимых существ.

Слепота/глухота: Цель ослепляется и оглушается.

Заражение: Заражает цель случайным образом выбранной болезнью.

Исцеление тяжелых ран: Лечит у цели хиты в количестве 3d8 +1/уровень.

Развеяние магии: Снимает магические эффекты.

Охранные руны: Создает глиф, который взрывается, когда рядом проходит враг, и наносит 1d8/2 уровня звукового урона.

Нанесение тяжелых ран: Колдующий проводит атаку касанием, нанося урон в размере 3d8+1/уровень. Лечит нежить.

Отмена невидимости: Снимает невидимость с находящихся поблизости существ.

**Меньшее видение божества:* Вы получаете бонус к обаянию и сопротивляемости стихиям.

Магический круг против мировоззрения: Дает колдующему и находящимся поблизости союзникам +2 к КЗ, +2 к спасброскам, и неуязвимость к влияющим на разум заклинаниям против противников выбранного мировоззрения.

Вошебное облачение: Наделяет доспех или щит бонусом усиления +1/4 уровня.

**Массовая помощь:* Дает союзникам бонус к броскам атаки, спасброскам против страха, а также дополнительные хиты.

**Меньшая массовая энергия:* Дает всем членам группы способность медленно регенерировать.

Молебен: Дает членам группы бонус +1 и налагает на противников штраф -1 к атаке и урону, а также к спасброскам и проверкам умений.

Защита от энергии: Дает цели 30/- поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Излечение слепоты/глухоты: Излечивает находящихся поблизости союзников от слепоты и глухоты.

Снятие проклятия: Снимает с цели проклятия.

Излечение болезни: Излечивает у цели болезни.

Палящий свет: Наносит 1d8/уровень урона нежити, 1d6/уровень урона конструктам, 1d8/2 уровня урона прочим существам.

Призыв существа III: Призывает соответствующее существо.

**Энергия:* Цель получает способность к регенерации.

Сокрушительное оружие: Тупое оружие с большей частотой наносит критические удары.

Заклинания жрецов 4 уровня

Оценка сопротивляемости: Значительно снижает у цели сопротивляемость магии (СМ) к заклинаниям колдующего.

Исцеление опасных ран: Лечит у цели хиты в количестве 4d8 +1/уровень.

Защита от смерти: Дает цели неуязвимость к заклинаниям и эффектам смерти и негативной энергии.

Малое изгнание: Отзывает призванных спутников цели.

Божественная мощь: Колдующий получает бонус к атаке, +6 к силе и +1 хит/уровень.

Свобода движений: Цель получает неуязвимость к параличу.

Высшее волшебное оружие: Временно дает оружию бонус усиления +1 /4 уровня.

Молот богов: Наносит 1d8/2 уровня пунктов урона.

**Гипотермия:* Цель получает урон холодом и устает.

Нанесение опасных ран: Колдующий проводит атаку касанием, нанося урон в размере 4d8 +1/уровень. Лечит нежить.

Обезвреживание яда: Излечивает цель от яда.

Яд: Отравляет цель.

**Декламация:* Предоставляет союзникам бонусы к боевым навыкам. Те, кто поклоняется тому же богу, что и вы, получают более высокие бонусы.

Восстановление: Снимает с цели большинство негативных эффектов, включая высасывание уровня и слепоту.

Малая мантия мага: Абсорбирует до 1d4 + 4 уровней заклинаний.

Призыв существа IV: Призывает соответствующее существо.

Заклинания жрецов 5 уровня

Прилив битвы: Проклинает противников в области действия, налагая штраф -2 к атаке и урону и -2 к спасброскам. Колдующий получает дополнительную атаку (если уже не находится под действием ускорения).

Небесный огонь: Колонна огня наносит 1d6/уровень огненного и божественного урона.

Малая мантия мага: Абсорбирует до 1d6 + 6 уровней заклинаний.

**Массовое заражение:* Все противники в заданной зоне действия заражаются болезнью.

Всеобщее исцеление легких ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 1d8 +1/уровень.

Всеобщее нанесение легких ран: Наносит всем находящимся поблизости противникам урон в размере 1d8 +1/уровень. Лечит нежить.

Оживление: Оживляет одного выбывшего из строя союзника.

Праведная мощь: Колдующий увеличивается в размерах, получая +4 к силе, +2 к выносливости, +2 к КЗ и сопротивляемость урону 3/зло. (Увеличение в размере также налагает штраф -1 к атаке и -1 к КЗ и дает бонус +3 к урону.)

Убийство: Убивает цель.

Сопротивляемость магии (СМ): Дает цели сопротивляемость магии (СМ) 12 +1/уровень.

Призыв существа V: Призывает соответствующее существо.

Истинное зрение: Колдующий может видеть сквозь эффекты эфира и невидимости.

**Стена снятия магии:* Создает прозрачный барьер, который творит заклинание "Развеяние магии" на всех, кто проходит через него.

Заклинания жрецов 6 уровня

Изгнание: Уничтожает много призванных существ.

Стена клинков: Создает стену лезвий, которая наносит урон в количестве 1d6/уровень.

Власть над нежитью: Подчиняет одно существо-нежить.

Сотворение нежити: Создает одно существо-нежить.

Неуязвимость к энергии: Дает цели неуязвимость к одному типу энергии.

Высшее развеяние чар: Снимает мощные магические эффекты.

Погибель: Колдующий проводит атаку касанием, нанося урон в количестве 10/уровень. Этим заклинанием нельзя убить цель.

Полное исцеление: Лечит у цели хиты в количестве 10/уровень. Также с цели снимается большинство негативных эффектов.

** Массовая медвежья выносливость:* Несколько целей получают бонус к выносливости.

** Массовая бычья сила:* Несколько целей получают бонус к силе.

Всеобщее исцеление ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 2d8 +1/уровень.

** Массовое орлиное величие:* Несколько целей получают бонус к обаянию.

Всеобщее нанесение ран: Наносит всем находящимся поблизости противникам урон в размере 2d8 +1/уровень. Лечит нежить.

** Массовая совиная мудрость:* Несколько целей получают бонус к мудрости.

Планарный союзник: Призывает чужака.

Призыв существа VI: Призывает соответствующее существо.

** Величайшая сопротивляемость:* Дает бонус +6 ко всем спасброскам.

Каменное тело: Дает колдующему +4 к силе, -4 к ловкости, поглощение урона 10/адамантин, 50% штраф к скорости передвижения, неуязвимость к большинству негативных эффектов и предотвращает половину урона от кислоты и огня.

Упокоение нежити: Убивает большинство существ-нежитей.

** Цикл энергии:* Дает членам группы способность быстрой регенерации.

Заклинания жрецов 7 уровня

Уничтожение: Убивает цель.

Эфирное путешествие: Враги не могут обнаружить колдующего, пока тот не предпримет враждебное действие.

Высшее восстановление: Снимает с цели большинство временных и все постоянные негативные эффекты.

Всеобщее исцеление тяжелых ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 3d8 +1/уровень.

Всеобщее нанесение тяжелых ран: Наносит всем находящимся поблизости противникам урон в размере 3d8 +1/уровень. Лечит нежить.

Регенерация: Регенерирует 10% от максимального запаса хитов цели каждый раунд.

Воскрешение: Оживляет и полностью излечивает выбывшего из строя союзника.

Призыв существа VII: Призывает соответствующее существо.

Слово веры: Убивает или оглушает врагов.

Заклинания жрецов 8 уровня

Аура против мировоззрения: +4 к КЗ, неуязвимость к влияющим на разум заклинаниям и сопротивляемость магии 25 против существ выбранного мировоззрения.

Сотворение высшей нежити: Создает могучее существо-нежить.

Землетрясение: Наносит 10d6 урона существам в большой области действия.

Огненная буря: Огненный дождь наносит 1d6 урона огнем за уровень.

Всеобщее исцеление опасных ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 4d8 +1/уровень.

Всеобщее нанесение опасных ран: Наносит всем находящимся поблизости противникам урон в размере 4d8 +1/уровень. Лечит нежить.

**Массовый смертельный оберег:* Цели получают иммунитет к эффектам смерти.

Мантия мага: Абсорбирует до 1d8 + 8 уровней заклинаний.

Призыв существа VIII: Призывает соответствующее существо.

Солнечный луч: Наносит 1d6 урона/уровень нежити; 3d6 урона прочим существам.

**Высшая стена снятия магии:* Создает прозрачный барьер, который творит заклинание "Высшее развеяние чар" на всех, кто проходит через него.

Заклинания жрецов 9 уровня

Истощение жизни : Цель временно теряет 2d4 уровней.

Эфирность: Враги не могут обнаружить группу, пока кто-либо из ее членов не совершит враждебное действие.

Врата: Призывает рогатого дьявола.

Великое видение божества: Вы получаете значительные бонусы к способностям и показателям сопротивляемости

Коллапс: Убивает все живое в округе.

Всеобщее полное исцеление: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 10/уровень и снимает большинство негативных эффектов.

Гроза гнева: Кислотный дождь наносит 3d6 урона кислотой каждый раунд.

Призыв существа IX: Призывает соответствующее существо.

Извечный враг нежити: Дает группе иммунитет к урону, высасыванию уровней/истощению жизни, снижению показателей способностей, ядам и болезням.

ДРУИД

Заклинания друидов 0 уровня

Исцеление царапин: Лечит у цели 4 хита.

Вспышка: Частично ослепляет одно существо (-1 к атаке).

Свет: Создает маленький источник света.

Сопrotивляемость: Дает цели +1 к спасброскам.

Доблесть: Дает цели 1 временный хит.

Заклинания друидов 1 уровня

Камуфляж: Дает цели +10 к незаметности.

Исцеление легких ран: Лечит у цели хиты в количестве 1d8 + 1/уровень.

Устойчивость к стихиям: Дает цели сопротивляемость урону 10/- против любых видов стихийного урона.

Опутывание: Ловит противников опутывающей растительностью.

Малая энергия: Цель получает способность медленной регенерации.

Сумеречное зрение: Члены группы могут видеть в темноте как при тусклом свете, подобно эльфам.

Волшебный клык: Дает верному спутнику +1 к атаке и урону.

Сон: Усыпляет 2d4 кости хитов существ.

Призыв существа I: Призывает соответствующее существо.

Заклинания друидов 2 уровня

Кожа-кора: Укрепляет кожный покров существа-цели, давая бонус к КЗ.

Медвежья выносливость: Дает цели +4 к выносливости.

Бычья сила: Дает цели +4 к силе.

Кошачья грация: Дает цели +4 к ловкости.

Пронизывающий холод: Наносит жертве урон холодом в течение некоторого времени.

Огненное оружие: Добавляет оружию-цели 1d6 урона огнем.

Порыв ветра: Порывы ветра сбивают с ног существ и рассеивают облака газов.

Удержание животного: Парализует животное-цель.

Малое развеяние: Снимает слабые магические эффекты.

Малое восстановление: Снимает все эффекты, понижающие показатели способностей, КЗ, броски атаки, урона, сопротивляемость магии (СМ) и спасброски.

Всеобщий камуфляж: Все члены группы получают +10 к незаметности.

Совиная мудрость: Дает цели +4 к мудрости.

Сопrotивляемость энергии: 20/- поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Призыв существа II: Призывает соответствующее существо.

Заклинания друидов 3 уровня

Слепое зрение: Цель может видеть сквозь тьму и обнаруживать невидимых существ.

Призыв молнии: Молния наносит 1d6/уровень урона электричеством.

Заражение: Заражает цель случайным образом выбранной болезнью.

Исцеление ран: Лечит у цели хиты в количестве 2d8 + 1/уровень.

Подчинение животного: Позволяет контролировать животное-цель.

Высший волшебный клык: Дает верному спутнику +1/3 уровня к атаке и урону.

Нашествие личинок: Заражает цель личинками, которые понижают выносливость цели на 1d4 каждый раунд.

**Меньшая массовая энергия:* Все члены группы получают способность медленной регенерации.

Обезвреживание яда: Излечивает цель от яда.

Яд: Отравляет цель.

Защита от энергии: Дает цели 30/- поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Стрельба иглами: Наносит 1d8 + 1/2 уровня пунктов урона и отравляет цель несильным ядом.

Излечение болезни: Излечивает у цели болезни.

Паучья кожа: Цель получает +1 + 1/3 уровня к КЗ, спасброскам против ядов и проверкам незаметности.

Рост шипов: Создает шипы, которые наносят противникам 1d4 урона каждый раунд.

Призыв существа III: Призывает соответствующее существо.

**Энергия:* Цель получает способность регенерации.

Западни лиан: Создает извилистые лианы, которые опутывают врагов.

Заклинания друидов 4 уровня

Исцеление тяжелых ран: Лечит у цели хиты в количестве 3d8 + 1/уровень.

Развеяние магии: Снимает магические эффекты.

Небесный огонь: Колонна огня наносит 1d6/уровень огненного и божественного урона.

Свобода движений: Дает цели неуязвимость к параличу.

** Великий пронизывающий холод:* Наносит жертве урон холодом в течение времени.

**Высшая сопротивляемость:* Дает бонус +4 ко всем спасброскам.

Удержание чудовища: Парализует цель.

Ледяная буря: Наносит 3d6 дробящего урона и 2d6 урона холодом.

Лунный заряд: Наносит живым существам 1d4/3 уровня урона силы и делает беспомощными неживых на 1d4 раундов.

Каменная кожа: Дает колдующему поглощение урона 10/адамантин.

Призыв существа IV: Призывает соответствующее существо.

Заклинания друидов 5 уровня

Пробуждение: Усиливает верного спутника.

**Призвать грозу:* Ударяет врагов несколькими молниями.

Исцеление опасных ран: Лечит у цели хиты в количестве 4d8 + 1/уровень.

Защита от смерти: Дает цели неуязвимость к заклинаниям и эффектам смерти и негативной энергии.

** Вылечить животное-спутника:* Мощное исцеляющее заклинание, которое можно применять только на животных-спутников.

Инферно: Наносит цели 2d6 урона огнем каждый раунд.

** Массовое заражение:* Все противники в заданной зоне действия заражаются болезнью.

Предвиденье совы: Дает цели бонус к мудрости, равный половине уровня колдующего.

Убийство: Убивает цель.

Сопротивляемость магии (СМ): Дает цели сопротивляемость магии (СМ) 12 + 1/уровень.

Призыв существа V: Призывает соответствующее существо.

Огненная стена: Пламя наносит существам, проходящим через нее, 2d6 + уровень пунктов урона огнем. Нежить получает двойной урон.

Заклинания друидов 6 уровня

Рассыпание: Наносит цели-конструкту 1d6/уровень пунктов урона.

Утопление: Практически убивает живую цель.

Неуязвимость к энергии: Дает цели неуязвимость к одному типу энергии.

Высшее развеяние чар: Снимает мощные магические эффекты.

Высшая каменная кожа: Дает колдующему поглощение урона 20/адамантин.

**Массовая медвежья выносливость:* Несколько целей получают бонус к выносливости.

**Массовая бычья сила:* Несколько целей получают бонус к силе.

**Массовая кошачья грация:* Несколько целей получают бонус к ловкости.

Всеобщее исцеление легких ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 1d8 +1/уровень.

**Массовая совиная мудрость:* Несколько целей получают бонус к мудрости.

Регенерация: Регенерирует 10% от максимального запаса хитов цели каждый раунд.

Каменная хватка: Создает облако, которое заковывает существ в камень.

Призыв существа VI: Призывает соответствующее существо.

**Величайшая сопротивляемость:* Дает бонус +6 ко всем спасброскам.

**Цикл энергии:* Дает членам группы способность быстрой регенерации.

Заклинания друидов 7 уровня

Аура жизненной силы: Дает союзникам бонус +4 к силе, ловкости и выносливости.

Ползучая погибель: Рой жалящих насекомых атакует противников.

Огненная буря: Огненный дождь наносит 1d6 урона огнем за уровень.

Погибель: Колдующий проводит атаку касанием, нанося урон в количестве 10/уровень. Этим заклинанием нельзя убить цель.

Полное исцеление: Лечит у цели хиты в количестве 10/уровень. Также с цели снимается большинство негативных эффектов.

Всеобщее исцеление ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 2d8 +1/уровень.

Призыв существа VII: Призывает соответствующее существо.

Солнечный луч: Наносит 1d6 урона/уровень нежити; 3d6 урона прочим существам.

Истинное зрение: Колдующий может видеть сквозь эффекты эфира и невидимости.

Заклинания друидов 8 уровня

Бомбардировка: Взрыв наносит находящимся поблизости противникам 10d8 урона.

Землетрясение: Наносит 10d6 урона существам в большой области действия.

Перст смерти: Убивает цель.

Всеобщее исцеление тяжелых ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 3d8 +1/уровень.

Предчувствие: Дает цели поглощение урона 30/адамантин.

Призыв существа VIII: Призывает соответствующее существо.

Солнечная вспышка: Наносит 1d6 урона/уровень нежити (6d6 урона прочим существам). Также может перманентно ослепить противников.

Заклинания друидов 9 уровня

Поток элементарей: Призывает элементарей.

Всеобщее исцеление опасных ран: Исцеляет у всех находящихся поблизости союзников хиты в количестве 4d8 +1/уровень.

**Массовый смертельный оберег:* Цели получают иммунитет к эффектам смерти.

**Массовое утопление:* У нескольких целей легкие наполняются водой.

Полное превращение: Колдующий может принимать облик могучих существ.

Гроза гнева: Кислотный дождь наносит 3d6 урона кислотой каждый раунд.

Призыв существа IX: Призывает соответствующее существо.

ПАЛАДИН

Заклинания паладинов 1 уровня

Благословение: Дает находящимся поблизости союзникам +1 к атаке и урону.

Благословенное оружие: Дает рукопашному оружию +2d6 урон против нежити. В отношении поглощения урона оружие считается "добрым".

Исцеление легких ран: Лечит у цели хиты в количестве 1d8 +1/уровень.

Обнаружение нежити: Показывает нежить на мини-карте.

Божественная милость: Дает колдующему +1/3 уровня к атаке и урону.

Устойчивость к стихиям: Дает цели сопротивляемость урону 10/- против любых видов стихийного урона.

Малое восстановление: Снимает все эффекты, понижающие показатели способностей, КЗ, броски атаки, урона, сопротивляемость магии (СМ) и спасброски.

**Львиное сердце:* Цель получает иммунитет к эффектам страха.

Защита от мировоззрения: Дает цели +2 к КЗ, +2 к спасброскам против существ выбранного мировоззрения.

Сопротивляемость: Дает цели +1 к спасброскам.

Доблесть: Дает цели 1 временный хит.

Заклинания паладинов 2 уровня

Помощь: Дает цели 1d8 + 1 временных хитов и +1 к атаке и спасброскам против страха.

Аура славы: Дает колдующему +4 к обаянию. Дает всем союзникам бонус +4 к спасброскам против страха.

Бычья сила: Дает цели +4 к силе.

Орлиное величие: Дает цели +4 к обаянию.

Совиная мудрость: Дает цели +4 к мудрости.

Излечение паралича: Снимает с цели эффекты паралича и удержания.

Сопротивляемость энергии: 20/- поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Прикрытие: Дает цели +1 к КЗ и +1 к спасброскам. Половина получаемого целью урона перенаправляется в колдующего.

Заклинания паладинов 3 уровня

Исцеление ран: Лечит у цели хиты в количестве 2d8 + 1/уровень.

Развеяние магии: Снимает магические эффекты.

Высшее волшебное оружие: Временно дает оружию бонус усиления +1 /4 уровня.

Магический круг против мировоззрения: Дает колдующему и находящимся поблизости союзникам +2 к КЗ, +2 к спасброскам, и неуязвимость к влияющим на разум заклинаниям против противников выбранного мировоззрения.

Молебен: Дает членам группы бонус +1 и налагает на противников штраф -1 к атаке и урону, а также к спасброскам и проверкам умений.

Излечение слепоты/глухоты: Излечивает находящихся поблизости союзников.

Снятие проклятия: Снимает с цели проклятия.

Заклинания паладинов 4 уровня

Исцеление тяжелых ран: Лечит у цели хиты в количестве $3d8 + 1/\text{уровень}$.

Защита от смерти: Дает цели неуязвимость к заклинаниям и эффектам смерти и негативной энергии.

Свобода движений: Дает цели неуязвимость к параличу.

* *Великое видение божества:* Вы получаете бонус к обаянию и сопротивляемости стихиям.

Священный меч: Превращает рукопашное оружие колдующего в "Священный мститель".

Обезвреживание яда: Излечивает цель от яда.

Восстановление: Снимает с цели большинство негативных эффектов, включая высасывание уровня и слепоту.

СЛЕДОПЫТ

Заклинания следопытов 1 уровня

Камуфляж: Дает цели $+10$ к незаметности.

Исцеление легких ран: Восстанавливает у цели хиты в количестве $1d8 + 1/\text{уровень}$.

Опутывание: Ловит противников опутывающей растительностью.

Сумеречное зрение: Члены группы могут видеть в условиях низкой освещенности как эльфы.

Вошебный клык: Дает верному спутнику $+1$ к атаке и урону.

Сопротивляемость энергии: $20/-$ поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Призыв существа I: Призывает соответствующее существо.

Заклинания следопытов 2 уровня

Кожа-кора: Укрепляет кожный покров существа-цели, давая бонус к КЗ.

Медвежья выносливость: Дает цели $+4$ к выносливости.

Кошачья грация: Дает цели $+4$ к ловкости.

* *Проклятье угрожающих клинков:* Цель получает штраф к КЗ.

Удержание животного: Парализует животное-цель.

Всеобщий камуфляж: Все члены группы получают $+10$ к незаметности.

Совиная мудрость: Дает цели $+4$ к мудрости.

Защита от энергии: Дает цели $30/-$ поглощение урона против всех типов стихийного урона.

Сон: Усыпляет слабых существ.

Рост шипов: Создает шипы, которые наносят противникам $1d4$ урона каждый раунд.

Призыв существа II: Призывает соответствующее существо.

Заклинания следопытов 3 уровня

Помощь: Дает цели $1d8 + 1$ временных хитов и $+1$ к атаке и спасброскам против страха.

Исцеление ран: Лечит $2d8 + 1/\text{уровень}$.

Высший волшебный клык: Дает верному спутнику $+1/3$ уровня к атаке и урону.

* *Вылечить животное-спутника:* Мощное заклинание исцеления, которое можно использовать только на животном-спутнике.

Отмена невидимости: Снимает невидимость с находящихся поблизости существ.

* *Массовое проклятье угрожающих клинков:* Несколько целей получают штраф к КЗ.

Обезвреживание яда: Излечивает цель от яда.

Излечение болезни: Излечивает у цели болезни.

Призыв существа III: Призывает соответствующее существо.

Заклинания следопытов 4 уровня

Исцеление тяжелых ран: Лечит 3d8 +1/уровень.

Свобода движений: Цель получает неуязвимость к параличу.

Превращение себя: Колдующий принимает облик монстра.

Призыв существа IV: Призывает соответствующее существо.

КОЛДУН/ВОЛШЕБНИК

Заклинания колдунов/волшебников 0 уровня (фокусы)

Кислотные брызги (В): Наносит 1d3 кислотного урона.

Оцепенение (Ч): Ошеломляет слабого противника.

Вспышка (С): Частично ослепляет одно существо (-1 к атаке).

Свет (С): Создает маленький источник света.

Луч холода (С): Наносит 1d4 урона холодом.

Сопrotивляемость (О): Дает цели +1 к спасброскам.

- *Касание усталости (Н):* Цель, которой касается колдующий, становится уставшей.
-

Заклинания колдунов/волшебников 1 уровня

Огненные ладони (С): Конус огня наносит 1d4/уровень урона огнем.

Насылаение страха (Н): Вселяет страх в слабого противника.

Очарование персоны (Ч): Располагает к себе одну персону.

Сверкающие брызги (И): Ослепляет, оглушает или погружает противников в сон.

Обнаружение нежити (П): Показывает нежить на мини-карте.

Устойчивость к стихиям (О): Дает цели сопротивляемость урону 10/- против любых видов стихийного урона.

Увеличение персоны (Пр): Дает +2 к силе, -2 к ловкости, -1 к атаке, -1 к КЗ и +3 к рукопашному урону.

Проворное отступление (Пр): Скорость колдующего увеличивается на 150%.

Скольжение (В): Замедляет противников или сбивает их с ног.

Опознание (П): Значительно повышает результаты проверок умения "Знание".

Сумеречное зрение (Пр): Члены группы обретают способность видеть в темноте как при тусклом свете.

Доспех мага (В): Дает цели +4 к КЗ.

Волшебная стрела (С): 1d4 + 1 урон/стрелу; дополнительная стрела на уровнях 3, 5, 7, 9.

Волшебное оружие (Пр): Временный бонус усиления +1 к оружию.

Защита от мировоззрения (О): Дает цели +2 к КЗ, +2 к спасброскам против существ выбранного мировоззрения.

Луч слабости (Н): Луч понижает силу противника на 1d6.

Щит (О): Колдующий получает +4 к КЗ.

Электрошок (С): Колдующий касанием наносит 1d6/уровень урона электричеством.

Сон (Ч): Усыпляет слабых существ.

Призыв существа I (В): Призывает соответствующее существо.

Меткий удар (П): Колдующий получает +20 к следующему броску атаки.

Заклинания колдунов/волшебников 2 уровня

Железный рог Балагарна (Пр): Сбивает существ с ног.

Медвежья выносливость (Пр): Дает цели +4 к выносливости.

Слепое зрение (Пр): Цель может видеть сквозь тьму и обнаруживать невидимых существ

Слепота/глухота (И): Цель оглушается и ослепляется.

Бычья сила (Пр): Дает цели +4 к силе.

Кошачья грация (Пр): Дает цели +4 к ловкости.

Облако замешательства (С): Враги оглушаются и ослепляются на 1d6 раундов.

Воспламенение (С): Пламя наносит 2d6 +1/уровень урона огнем и поджигает жертву.

** Проклятье угрожающих клинков (И):* Цель получает штраф к КЗ.

Тьма (С): Окутывает существ тьмой.

Доспех смерти (Н): Наносит урон существам, касающимся колдующего.

Орлиное величие (Пр): Дает цели +4 к обаянию.

Ложная жизнь (Н): Колдующий получает 1d10 + 1/уровень (максимум 10) временных хитов.

Огненная вспышка (С): Находящиеся поблизости существа получают 1d8 урона огнем/уровень.

Лисья хитрость (Пр): Дает цели +4 к интеллекту.

Электрическая петля Гедли (С): В существ бьет молния, нанося 1d6 электрического урона/2 уровня и оглушая жертв.

Призрачное видение: 10/+2 поглощение урона; ПУ 5/магия; иммунитет к заклинаниям 0 и 1 уровня.

Прикосновение упыря (Н): Прикосновение колдующего может парализовать.

Порыв ветра (С): Порывы ветра сбивают существ с ног и рассеивают облака газов.

Невидимость (И): Дает невидимость. Цель невидима до тех пор, пока она не попытается атаковать или сотворить заклинание.

Открытие (Пр): Открывает двери и контейнеры.

Малое развеяние (О): Снимает слабые магические эффекты.

Мельфова кислотная стрела (В): Стрела наносит 3d6 кислотного урона плюс 1d6/раунд до окончания действия заклинания.

Зеркальный образ (И): Создает 1d4 + 1/уровень образов колдующего, которые ведут себя как его двойники.

Совиная мудрость (Пр): Дает цели +4 к мудрости.

Защита от стрел (О): Цель получает сопротивляемость урону 10/магия против стрелкового оружия.

Сопротивляемость энергии (О): Дает цели сопротивляемость урону 20/- против всех видов стихийного урона.

Испуг (Н): Насыляет страх на слабого противника.

Видение невидимого (П): Цель может видеть невидимых существ.

Призыв существа II (В): Призывает соответствующее существо.

Ужасающий смех Таши (Ч): Цель заходится истерическим смехом и не может защищаться.

** Прикосновение идиотизма (Ч):* Уменьшает способности к творению заклинаний у цели, которой касается колдующий.

Паутина (В): Ловит противников в паутину.

Заклинания колдунов/волшебников 3 уровня

Подслушивание/Подсматривание (П): Цель получает +10 к проверкам наблюдательности и слуха.

Глубокий сон (Ч): Усыпляет существ.

Развевание магии (О): Снимает магические эффекты.

Смещение (И): 50% атак проходит мимо.

Огненный шар (С): Могучее пламя наносит 1d6 огненного урона/уровень.

Горящая стрела (В): Наносит 4d6 огненного урона на стрелу; 1 стрела/ 4 уровня.

Высшее волшебное оружие (Пр): Оружие получает +1 бонус усиления/ 4 уровня.

Ускорение (Пр): Дает цели +1 атака/ раунд, +50% к скорости передвижения, +1 к атаке и +1 к КЗ.

Героизм (Ч): Дает цели +2 к атаке, +2 к спасброскам и +2 ко всем проверкам умений.

Удержание персоны (Ч): Парализует цель-антропоида.

Улучшенный доспех мага (В): Цель получает +3 к КЗ + 1/2 уровня.

Сфера невидимости (И): Группа становится невидимой.

Острое лезвие (Пр): Рубящее или колющее оружие чаще наносит критические удары.

Молния (С): Горизонтальная молния наносит 1d6 электрического урона/уровень.

Магический круг против мировоззрения (О): Дает колдующему и находящимся поблизости союзникам +2 к КЗ, +2 к спасброскам и неуязвимость к влияющим на разум заклинаниям против противников выбранного мировоззрения.

* *Массовое проклятие угрожающих клинков (И):* Несколько целей получают штраф к КЗ.

Кислотное дыхание Местила (С): Конус кислоты наносит 1d6 кислотного урона/уровень.

* *Слово силы: Неуклюжесть (П):* Снижает ловкость существа-цели.

* *Слово силы: Слабость (П):* Ослабляет существо-цель.

Защита от энергии (О): Дает цели сопротивляемость стихийному урону 30/-.

Ярость (Ч): Члены группы впадают в бешенство, подобно варварскому.

Мерцающая сфера (С): Метательное оружие наносит 1d6 электрического урона/уровень.

Замедление (Пр): Цель получает штраф 50% к скорости передвижения, -1 к КЗ, -1 к атаке и -1 к спасброскам реакции.

Паучья кожа (Пр): Цель получает +1 + 1/3 уровня к КЗ, спасброскам против ядов и проверкам незаметности.

Зловонное облако (В): Существа ошеломляются и страдают от тошноты.

Призыв существа III (В): Призывает соответствующее существо.

Прикосновение вампира (Н): 1d8 урона/2 уровня; восстанавливает столько же хитов колдующему.

Сокрушительное оружие (Пр): Тупое оружие с большей частотой наносит критические удары.

Заклинания колдунов/волшебников 4 уровня

Поднятие мертвых (Н): Призывает слугу-нежить.

Оценка сопротивляемости (П): Значительно снижает у цели сопротивляемость (СМ) к заклинаниям колдующего.

Проклятие (Пр): Цель получает штраф -2 ко всем показателям способностей.

Очарование чудовища (Ч): Временно делает дружественным одного монстра.

Смятение (Ч): Цель ведет себя беспорядочным образом.

Заражение (Н): Заражает цель случайным образом выбранной болезнью.

Сокрушительное отчаяние (Ч): Цель получает штраф -2 к броскам атаки, спасброскам, проверкам способностей и умений, а также к урону.

Щит стихий (С): Кольцо огня наносит урон атакующим и дает колдующему 50% сопротивляемость холоду/огню.

Бессилие (Н): Цель временно теряет 1d4 уровня.

Черные щупальца Эварда (В): Щупальца удерживают и атакуют противников.

Страх (Н): Вселяет в противников страх.

Высшая невидимость (И): Цель невидима, даже если она атакует или творит заклинания.

**Высшая сопротивляемость (О):* Дает бонус +4 ко всем спасброскам.

Ледяная буря (С): Наносит 3d6 дробящего урона и 2d6 урона холодом.

Малый ливень стрел Исаака (С): Наносит 1d6 урона/снаряд; 1 снаряд/уровень.

Малая мантия мага: Абсорбирует до 1d4 + 4 уровней заклинаний.

Малая сфера неуязвимости (О): Защищает колдующего от заклинаний до 3 уровня включительно.

Малый пробой защиты (О): Снимает с вражеского мага до 2 эффектов магической защиты.

Призрачный убийца (И): Убивает цель.

Превращение себя (Пр): Колдующий принимает облик монстра.

Снятие проклятия (О): Снимает с цели все проклятия.

Вызов теней (И): Создает теневую версию выбранного заклинания.

**Крик (Пр):* Конус звуковой энергии наносит 5d6 урона и может вызвать глухоту.

Каменная кожа (О): Колдующий получает поглощение урона 10/адамантин.

Призыв существа IV (В): Призывает соответствующее существо.

Огненная стена (С): Пылающая стена наносит существам, проходящим через нее, 2d6 + уровень пунктов урона огнем. Нежить получает двойной урон.

Заклинания колдунов/волшебников 5 уровня

Преграждающая длань Бигби (С): Рука предоставляет защиту от одного противника, который получает штраф -10 к атаке.

**Какофонический взрыв (С):* Наносит всем врагам в зоне действия звуковой урон.

Облако смерти (Н): Убивает слабых существ.

Конус холода (С): Конус наносит 1d6 холодного урона/уровень.

Малое изгнание (О): Отзывает призванных спутников цели.

Подчинение персоны (Ч): Колдующий временно контролирует цель-антропоида.

Слабоумие (П): Цель теряет 1d4 пункта интеллекта и обаяния за 4 уровня.

Головня (С): Сферы пламени (1/уровень) взрываются, и каждая наносит 1d6 огненного урона/уровень.

**Стеклянный дoppelganger (И):* Вы создаете стеклянного двойника цели, которой касаетесь

Высшая огненная вспышка (С): Находящиеся поблизости существа получают 1d8 огненного урона/уровень (максимум 15d8).

Удержание чудовища (Ч): Парализует цель.

Малое сокрытие разума (О): Защищает цель от заклинаний, влияющих на разум, и снимает эффекты уже действующих.

Малые планарные узы (В): Берет под контроль или призывает слабого чужака.

Малая мантия мага (О): Абсорбирует до 1d6 + 6 уровней заклинаний.

Туман безволия (И): Существа, находящиеся в облаке тумана, получают -10 к спасброскам воли.

**Слово силы: Калечение (П):* Вы произносите слово, которое лишает цель возможность что-либо делать

Покров пламени (Пр): Цель охватывается пламенем и начинает гореть; также от нее могут загореться другие находящиеся неподалеку существа.

Призыв существа V (В): Призывает соответствующее существо.

Едкая сфера (В): Взрывает кислотную сферу, нанося кислотный урон в течение нескольких раундов.

* *Стена снятия магии (О):* Создает прозрачный барьер, который творит заклинание "Развеяние магии" на всех, кто проходит через него.

Заклинания колдунов/волшебников 6 уровня

Кислотный туман (В): Замедляет существ, попавших в облако тумана, и наносит им кислотный урон.

Могучая длань Бигби (С): Рука отталкивает цель.

Пляшущая молния (С): Ударяет цель молнией, нанося 1d6 электрического урона/уровень; создает вторичные молнии.

Круг смерти (Н): Убивает 1d4 существ/уровень.

Сотворение нежити (Н): Создает одно существо-нежить.

Дезинтеграция (Пр): Луч наносит 2d6 урона/уровень.

Эфирное видение: 20/+3 поглощение урона и неуязвимость к заклинаниям 2 уровня и ниже; ПУ 20/адамантин.

Окаменение (Пр): Цель превращается в камень.

Сфера неуязвимости (О): Защищает колдующего от заклинаний 4 уровня и ниже.

Высшее развеяние чар (О): Снимает мощные магические эффекты.

Великий героизм (Ч): Цель получает временные хиты в количестве +1/уровень и бонус +4 к атаке, спасброскам и проверкам умений.

Высший пробой защиты (О): Снимает с вражеского мага до шести эффектов магической защиты.

Высшая каменная кожа (Пр): Поглощение урона 20/адамантин.

Большой ливень стрел Исаака (С): Один снаряд (3d6 урона)/уровень случайным образом направляется во врагов.

Знание легенд (П): Надолго и значительно повышает результаты проверок умения "Знание".

**Массовая медвежья выносливость (Пр):* Несколько целей получают бонус к выносливости.

**Массовая бычья сила (Пр):* Несколько целей получают бонус к силе.

**Массовая кошачья грация (Пр):* Несколько целей получают бонус к ловкости.

**Массовое заражение (Н):* Все противники в заданной зоне действия заражаются болезнью.

**Массовое орлиное величие (Пр):* Несколько целей получают бонус к обаянию.

**Массовая лисья хитрость (Пр):* Несколько целей получают бонус к интеллекту.

**Массовая совиная мудрость (Пр):* Несколько целей получают бонус к мудрости.

Планарные узы (В): Берет под контроль или призывает чужака.

Каменное тело (Пр): Дает колдующему +4 к силе, -4 к ловкости, поглощение урона 10/адамантин, 50% штраф к скорости передвижения, неуязвимость к большинству негативных эффектов, предотвращение половины урона от кислоты и огня.

Обращение камня в плоть (Пр): Возвращает первоначальный облик окаменевшей цели.

Призыв существа VI (В): Призывает соответствующее существо.

**Величайшая сопротивляемость (А):* Дает бонус +6 ко всем спасброскам.

Тензерово преобразование (Пр): Колдующий обретает большую физическую мощь.

Истинное зрение (П): Колдующий может видеть сквозь эффекты эфира и невидимости.

Упокоение нежити (Н): Убивает большинство существ-нежитей.

Заклинания колдунов/волшебников 7 уровня

** Обескровливание (Н):* Ошеломляет цель и вдвое снижает ее текущий запас хитов.

Изгнание (П): Уничтожает много призванных существ.

Сжимающая длань Бигби (С): Рука укрывает колдующего, отталкивает или хватает противника.

Власть над нежитью (Н): Подчиняет одно существо-нежить.

Замедленный огненный шар (С): Более мощный огненный шар, который можно использовать в качестве ловушки.

Неуязвимость к энергии (О): Дает цели неуязвимость к одному из типов энергии.

Эфирное путешествие (Пр): Враги не могут обнаружить колдующего, пока тот не предпримет враждебного действия.

Перст смерти (Н): Цель умирает.

Высший вызов теней (И): Создает теневую версию более мощного заклинания.

**Шепот сна (Ч):* Усыпляет множество противников.

Всеобщее удержание персон (Ч): Парализует сразу несколько противников.

Меч Морденкайнена (Пр): Призывает могучий парящий меч, который сам сражается с врагами.

**Слово силы: Слепота (П):* Ослепляет одну цель.

Радужные брызги (С): Случайным образом подвергает противников воздействию различных пагубных эффектов.

Щит тени (И): Колдующий получает +5 к КЗ, поглощение урона 10/+3 и неуязвимость к эффектам смерти и негативной энергии; ПУ 10/адамантин.

**Солипсизм (И):* Манипулируя сознанием существа-цели, вы заставляете его поверить в то, что кроме него, в реальности больше ничего не существует, и все, что кажется окружающим миром, на самом деле является иллюзией.

Мантия мага (О): Абсорбирует до 1d8 + 8 уровней заклинаний.

Призыв существа VII (В): Призывает соответствующее существо.

Заклинания колдунов/волшебников 8 уровня

Сжатый кулак Бигби (С): Каждый раунд призванный кулак наносит цели 1d8 + 11 урона и оглушает ее.

Черный посох (Ч): Посох становится оружием +4 и творит заклинание "развеяние магии" на цель при успешно нанесенном ударе.

Сотворение высшей нежити (Н): Создает могучее существо-нежить.

Высшие планарные узы (В): Парализует чужака или призывает могучего чужака.

** Великий крик (Пр):* Конус звуковой энергии наносит 10d6 урона, вызывает глухоту и может оглушить.

Чудовищное иссушение (Н): Наносит негативный урон в размере 1d6/уровень.

Жгучее облако (В): Огненное облако наносит всем попавшим в него существам 4d6 урона огнем.

Железное тело (Пр): Дает колдующему +6 к силе, -6 к ловкости, поглощение урона 15/адамантин, 50% штраф к скорости передвижения, неуязвимость к большинству негативных эффектов и предотвращает половину урона от кислоты и огня.

Всеобщая слепота/глухота (И): Находящиеся поблизости враги ослепляются и оглушаются.

Всеобщее очарование чудовищ (Ч): Находящиеся поблизости существа начинают дружелюбнее относиться к колдующему.

Соккрытие разума (О): Находящиеся поблизости союзники обретают неуязвимость к заклинаниям и эффектам, влияющим на разум.

Полярный луч (С): Наносит 1d6 холодного урона/уровень.

**Слово силы: Окаменение (П):* Превращает в камень одну цель.

Слово силы: Оглушение (П): Автоматически оглушает цель.

Предчувствие (П): Колдующий получает поглощение урона 30/+5; ПУ 30/адамантин.

Защита от магии (О): Колдующий и его союзники получают +8 к спасброскам против заклинаний.

Призыв существа VIII (В): Призывает соответствующее существо.

Солнечная вспышка (С): Наносит 1d6 урона/уровень нежити. Также может ослепить врага.

**Высшая стена снятия магии (О):* Создает прозрачный барьер, который творит заклинание "Высшее развеяние чар" на всех, кто проходит через него.

Заклинания колдунов/волшебников 9 уровня

Сокрушающая длань Бигби (С): Большая рука предоставляет укрытие, отталкивает или сокрушает врагов.

**Взрыв ледяного гнева (С):* Вы создаете ледяной взрыв, который мгновенно замораживает существ. Этим заклинанием нельзя убить, но существа, у которых осталось очень мало хитов, промерзают насквозь.

Подчинение чудовища (Ч): Позволяет взять под контроль монстра.

Истощение жизни (Н): Цель временно теряет 2d4 уровней.

Эфирность (Пр): Враги не могут обнаружить группу, пока кто-либо из ее членов не совершит враждебное действие.

Врата (В): Призывает рогатого дьявола.

Высшая мантия мага (О): Абсорбирует до 1d12 + 10 уровней заклинаний.

Всеобщее удержание чудовищ (Ч): Парализует находящихся поблизости врагов.

Метеоритный дождь (С): С неба в области действия падают метеориты, нанося 20d6 урона.

Размыкание Морденкайна (О): Очень мощная версия заклинания "Развеяние магии".

Слово силы: Смерть (П): Убивает существо, имеющее менее 100 хитов.

Тени (И): Создает теневую версию самых мощных заклинаний.

**Теневой симулякр (И):* Создает тень - двойника существа, которого касается колдующий.

Полное превращение (Пр): Колдующий принимает облик могучего существа.

Призыв существа IX (В): Призывает соответствующее существо.

Стон баньши (Н): Жуткий вопль убивает находящихся поблизости врагов.

Смертный ужас (И): Создает ужасную иллюзию, которая может убить находящихся поблизости врагов.

ЧЕРНОКНИЖНИК

Наименьшие инвокации (1 уровень)

Прягательность порока†: Колдующий получает +6 к обману, дипломатии и запугиванию.

Удача самого Темного†: Колдующий получает бонус удачи ко всем спасброскам, равный его модификатору обаяния.

Тьма: Окутывает существ покровом тьмы.

Дьявольское зрение†: Колдующий получает Темное зрение.

Истошающий луч (Потусторонняя сущность): Замедляет цель.

Луч-копье (Форма луча): Повышает дальность действия потустороннего луча.

Оберег хаоса†: Колдующий получает +4 к бесшумности и незаметности. Стрелковые атаки по колдующему имеют шанс промахнуться.

Пугающий луч (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч вселяет страх.

Ужасный удар (Форма луча): Потусторонний луч усиливает рукопашные атаки колдующего.

Резвость и прыть†: Колдующий получает +4 к ловкости и акробатике.

**Потусторонний шепот:* Вы получаете бонус +6 ко всем проверкам знания и определения заклинаний.

Видение незримого†: Колдующий может видеть невидимых существ.

Меньшие инвокации (2 уровень)

Луч тени (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч создает тьму.

Адская изморозь (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч наносит урон холодом, и цель получает штраф -4 к ловкости.

Заряд серы (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч поджигает цель.

Очарование: Временно делает противника союзником.

Проклятие отчаяния: Цель получает штраф -1 к броскам атаки, -2 ко всем показателям способностей.

**Ужасный приступ:* Произнесенное вами проклятие причиняет существу-цели ужасную боль

Цепь лучей (Форма луча): Потусторонний луч попадает поочередно в несколько целей.

Бегство: Колдующий получает +1 атаку/ раунд, +50% к скорости передвижения, +1 к атаке и +1 к КЗ.

Мертвый путь: Призывает слугу-нежить.

Ненасытное снятие заклинаний: Снимает с цели магические эффекты. За каждый снятый эффект цель получает урон.

Незримый шаг: Колдующий становится невидим.

Великие инвокации (3 уровень)

Околдовывающий луч (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч приводит цель в замешательство.

Леденящие щупальца: Щупальца опутывают цели и наносят 2d6 холодного урона.

Поглощение магии: Снимает с цели мощные магические эффекты. За каждый снятый эффект колдующий получает 2 временных хита /уровень.

Потусторонний конус (Форма луча): Потусторонний луч обретает форму конуса.

**Удерживающий луч (Потусторонняя сущность):* Вы превращаете свой потусторонний луч в удерживающий луч.

Болезнетворный луч (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч ошеломляет цель.

Когти чумы: Цель получает прогрессирующий урон каждый раунд, пока не прекратится действие чумы.

Разъедающий луч (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч наносит кислотный урон и игнорирует сопротивляемость к магии.

Стена опасного пламени: Пылающая стена наносит существам, проходящим через нее, 1d6 + уровень пунктов урона огнем. Нежить получает двойной урон.

Темные инвокации (4 уровень)

**Связывающий луч (Потусторонняя сущность):* Вы превращаете свой потусторонний луч в связывающий луч.

Темное предвидение: Колдующий получает поглощение урона 30/адамантин; ПУ 10/серебро.

Потусторонний рок (Форма луча): Потусторонний луч охватывает зону 20 футов в диаметре.

Карающая невидимость: Колдующий невидим, даже когда атакует или творит заклинания. Когда невидимость рассеивается, взрыв наносит урон находящимся поблизости противникам.

Вспышка полной тьмы (Потусторонняя сущность): Потусторонний луч наносит урон негативной энергией и высасывает уровни у цели.

Слово изменения: Колдующий обретает облик могучего существа.

† Этот эффект постоянен. Чернокнижник всегда получает бонус от этой способности.

ЭПИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Эпические заклинания доступны персонажам, достигшим эпического уровня в классе творца заклинаний, то есть бардам, жрецам, друидам, фаворитам неба, колдунам, шаманам духов, волшебникам, а также чернокнижникам.

При сотворении эпических заклинаний штраф за использование доспехов не учитывается, и колдующего нельзя прервать.

Вечное проклятие



- Классы: Жрец, Фаворит неба, Чернокнижник
- Треб. определение заклинаний: 32
- Уровень колдующего: Эпический
- Начальный уровень: Эпический
- Школа: Заклятие
- Описатели: Телепортация
- Компоненты: Вербальный, Соматический
- Дальность: Прикосновение
- Область действия / Цель: Существо
- Продолжительность: Мгновенно
- Спасбросок: Отменяет эффект (СЛ +5)
- Сопротивляемость магии: Да

Вы изгоняете одного врага в круги Ада, не оставляя ему возможности вернуться. Для этого вы должны успешно провести атаку прикосновением, а цель должна провалить спасбросок воли (СЛ +5). Если цель провалила спасбросок, она с ужасными воплями уносится в круги Ада, где ее будут пытать, а затем сожрут демоны.

Для цели, которой удастся выбросить спасбросок, настолько мощное заклинание все равно не проходит без последствий, и она становится ошеломленной на 1d6+1 раундов.

Оболочка энтропии



- Классы: Друид, Шаман духов, Волшебник, Колдун, Чернокнижник
- Треб. определение заклинаний: 31
- Уровень колдующего: Эпический
- Начальный уровень: Эпический
- Школа: Вызов
- Описатели: Хаос
- Компоненты: Вербальный, Соматический
- Дальность: Касание
- Область действия / Цель: Одно существо
- Продолжительность: 20 раундов
- Спасбросок: Отменяет эффект (СЛ +5)
- Сопротивляемость магии: Нет

Вы превращаете одного врага в сосуд чистого хаоса, который случайным образом атакует всех находящихся поблизости существ.

Для этого вы должны успешно провести атаку прикосновением, а цель должна провалить спасбросок воли (СЛ +5). Если жертва проваливает спасбросок, ее душа немедленно исчезает без следа, а тело приводит в движение первородная энтропия. На все время действия заклинания существо становится машиной разрушения, получая бонус +8 к силе и выносливости, и случайным образом атакует как своих врагов, так и бывших друзей. Через 20 раундов энтропическая сила, приводящая существо в движение, заканчивается, и его тело рассыпается в прах.

Эпические врата



- Классы: Бард, Жрец, Друид, Фаворит неба, Шаман духов, Волшебник, Колдун, Чернокнижник
- Треб. определение заклинаний: 27
- Уровень колдующего: Эпический
- Начальный уровень: Эпический
- Школа: Вызов
- Описатели:
- Компоненты: Вербальный, Соматический
- Дальность: Средняя
- Область действия / Цель: Точка на местности
- Продолжительность: 40 раундов
- Спасбросок: Нет
- Спротивляемость магии: Нет

Это заклинание открывает портал в нижние миры и призывает рогатого дьявола, который нападает на ваших врагов. Если дьявола убивают, на его место мгновенно приходит другой. Сила этого заклинания такова, что оно подчиняет демонов вашей воле, и вам не нужно использовать "Защиту от зла" или другое подобное заклинание, чтобы демоны не напали на вас.

Адский шар



- Классы: Друид, Волшебник, Колдун, Шаман духов, Чернокнижник
- Треб. определение заклинаний: 30
- Уровень колдующего: Эпический
- Начальный уровень: Эпический
- Школа: Воплощение
- Описатели: Огонь, Кислота, Электричество, Звук
- Компоненты: Вербальный, Соматический
- Дальность: Большая
- Область действия / Цель: Огромная
- Продолжительность: Мгновенно
- Спасбросок: Реакция $\frac{1}{2}$ (СЛ+5)
- Спротивляемость магии: Да

Вы выпускаете мощный заряд энергии, поражающий все цели в области действия. Заряд наносит 10d6 оч. урона огнем, 10d6 оч. урона кислотой, 10d6 оч. урона электричеством и 10d6 оч. урона звуком. Адский шар игнорирует "Увертливость" и "Улучшенную увертливость".

Оцыплячивание



- Классы: Бард, Друид, Шаман духов, Волшебник, Колдун
- Треб. определение заклинаний: 24
- Уровень колдующего: Эпический
- Начальный уровень: Эпический
- Школа: Преобразование
- Описатели:
- Компоненты: Вербальный, Соматический
- Дальность: Большая
- Область действия / Цель: Полусфера радиусом 20 фт.
- Продолжительность: Постоянно
- Спасбросок: Стойкость (снимает эффект)
- Спротивляемость магии: Да

Это заклинание превращает всех врагов среднего и меньше размера в радиусе действия в цыплят. Цель может сделать спасбросок стойкости (СЛ +5), чтобы отменить эффект заклинания. Превращение в цыпленка является постоянным. Наиболее могучие существа не подвержены воздействию этого заклинания.

Пир вампиров



- Классы: Жрец, Друид, Фаворит неба, Шаман духов, Волшебник, Колдун, Чернокнижник
- Треб. определение заклинаний: 24
- Уровень колдующего: Эпический
- Начальный уровень: Эпический
- Школа: Некромантия
- Описатели: Злое
- Компоненты: Вербальный, Соматический
- Дальность: На себя
- Продолжительность: Мгновенно
- Спасбросок: Стойкость (СЛ +5)
- Спротивляемость магии: Да

Используя это заклинание, вы высасываете жизненную силу из всех врагов в радиусе действия. Существа, успешно выполнившие спасбросок стойкости (СЛ +5), теряют только половину из оставшихся хитов, а те, кому не удалось сделать спасбросок, теряют все оставшиеся хиты и немедленно умирают. Общее количество урона, нанесенного этим заклинанием, добавляется к хитам колдующего, а жизненная сила убитых существ трансформируется в высшую тень, которая будет атаковать выживших врагов. Наиболее могучие существа не подвержены воздействию этого заклинания.

Вы можете восполнить этим заклинанием свой запас хитов только до максимально возможного - вся оставшаяся жизненная сила убитых жертв рассеивается без следа.

СОЗДАТЕЛИ

Obsidian Entertainment, Inc.

PRODUCTION

Executive Producer

Feergus Urquhart

Producer

Kevin D. Saunders

Assistant Producer

Nathaniel Chapman

Additional Production

Homer Parker

Nathan Davis

Ryan Ruscinski

Audio Director

Alexander Brandon

Community Coordinator

Rob McGinnis

ART

Lead Artist

Tim Cox

Art Director

Justin Cherry

Character Artists

Dimitri Berman

David Espinoza

Glenn Price

Environment Artists

Ed Lacabanne

Roger Chang

Scott Everts

Animation

Jay Bakke

Andrea Bobick

Effects and Concept Art

Justin Cherry

2D Art

Jean-Eric Khalife

Additional Art

Dennis Presnell

Ian Wall

Matt Lee

Michael Cuevas

Ryan Gould

Terrence Keller

DESIGN

Lead Designer

Kevin D. Saunders

Creative Lead

George Ziets

Designers

Chris Avellone

Eric Fenstermaker

Jeff Huges

Tony Evans

Additional Design

Annie Carlson

Brandon Adler

J. E. Sawyer

Jesse Farrell

Matt Maclean

Olivier Pougnaud

PROGRAMMING

Lead Programmer

Richard Taylor

Programmers

Andrew Woo

Josh Verrall

Lead Scripter

Charles Mead

Scripter

Michael Diekmann

Additional Programming

Adam Brennecke

Anthony Davis

Brock Heinz

Frank Kowalkowski

Additional Scripting

Patrick Mills

Ryan Young

QUALITY ASSURANCE

QA Lead

Jesse Farrell

QA Production Testers

Brandon Adler

Homer Parker

Olivier Pougnaud

Robert McGinnis

Additional QA

Alvin C. Nelson
Giovanni Ornellas

SUPPORT

IT

Chris "Hick" Benson
John Wunder

Human Resources

Jessica Edge
Tina Parker

EXECUTIVE MANAGEMENT

CEO and President

Feergus Urquhart

Chief Creative Officer

Chris Avellone

Chief Information Officer

Darren Monahan

Chief Operations Officer

Chris Parker

Chief Technology Officer

Chris Jones

EXTERNAL AUDIO

Music and Voice - Womb Music

Jeff Dodson - Additional Music
Margaret Tang - Casting and Voice Director
Rik Schaffer - Music, Voice Over Editorial/Post

Sound Effects - NL3 Studio

Nathan Lee Smith

Voice Cast

Cat O'Connor - Kaelyn the Dove, NPC (Female Teen)

Crispin Freeman - Gannayev, Khai Khmun

Dave Walsh - Bishop, PC (Male Methodical Caster)

Darryl Kurylo - Okku

Eliza Jane Schneider - NPC (Female Teen), NPC (Female Gnome), Lienna

Fred Tatasciore - Araman, NPC (Male Berserker)

Jason Harris - Kaji, Jassim, NPC (Male Pleasant Noble)

Jennifer Darling - Slumbering Coven, Dalenka

Julianne Grossman - Safiya

Laraine Newman - Sheva Whitefeather, NPC (Wise Woman)

Margaret Easley - Katya, Kazimika Vadoi, NPC (Female Merchant)

Nan McNamara - Nakata, PC (Female, Methodical Caster)

Rodger Bumpass - Kelemvor

Roger L. Jackson - Wood Man, Master Djafi

S Scott Bullock - Myrkul, One of Many (God), Master Geb

Steven Jay Blum - One of Many (Child, Brute, Mad Woman), PC (Male Hardened Battler)

Susan Silo - Nefris, Founder, Gulk'aush

Tasia Valenza - Nadaj, PC (Female Hardened Battler), NPC (Female Dwarf)

PERSONAL THANKS

Andre and Danielle Khalife

Bruce and Cynthia Saunders

Erica Wolfsen and Suki

Jennifer Schubl

John and Laura Chapman

Josiah Carlson

Lauren Walden

Liz Holzman

Sin Evans

Talon Evans

Wood Harter

SPECIAL THANKS

Brian Mitsoda

Constant Gaw

Erik Novales

Jason Keeney

Joseph Bullock

Kihan Pak

Patrick Hughes

Raymond Holmes

Steve Weatherly

Trent Campbell

rpgplayer1 (spell fixes)

evenflw (AI improvements)

Zarathustra (walkmesh helpers)

Community Representatives

Adam Mathisson

Ben Wynniatt-Husey

Christopher Dunn

Edward Beck

Frank Walton

Jay Goulding

Marc Paradise

Mark Storey

Patrick Robinson

Vesa Roto

NWN2 Forum Moderators

Chris Halina

Rae Nichols

Roger Cook

Obsidian Forum Moderators

Greg Scott
Kim Bennett
Kristian Rosbjerg Jensen
Magenta Cadmar
Patrick Rose
Rachel Tolen
Richard Manley-Tannis
Steve Broadbent
Walsingham

Atari Interactive, Inc.

Frederic Chesnais
Chief Executive Officer
Kathryn Butters
VP, Atari Interactive Properties
Michael Rouette
Chief Financial Officer

Steven Bercu
lime, llc - Lawyers for Interactive Media & Entertainment

Atari, Inc.

Product Development

Lawrence Liberty
Senior Producer
Hudson Piehl
VP of Product Development
Jean-Marcel Nicolai
Senior VP Content Group
Samuel Gatté
Director of Production Support & QA

Sara Hasson
Production Support Project Manager
Robert Stevenson
VP of Business Development & 3rd Party
Roger F. A. Arias
Director of Business Development
Nicholas Aronis
Business Development Coordinator

Marketing and Sales

Steve Tucker
Senior Director of Marketing Operations
Jeremiah Cohn
Senior Product Manager
Brennen Vega
Manager of Customer Relationship Management
James Giambrone
Customer Support Representative

Joanna Negron
Manager of Channel Marketing
Alissa Bell
Public Relations Specialist

Kate Crotty
Traffic Manager
Lisa Bonk
Marketing Finance Manager
Raymond Lau
Research Specialist

Online Entertainment

Ian Sharpe
Director of Business Development
Tracy Swanson
Director of Web Design and Technology
Alex Rudis
Director of Content and Communities
Matt Labunka
Business Development Associate
Gregg Baker
Community Manager
Nicolette Valdespino
Assistant Community Manager

Operations

Robert Spellerberg
VP of Inventory & Operations Accounting
Lisa Leon
Lead Senior Buyer
Gardnor Wong
Senior Buyer
Tara Moretti
Buyer

Legal

Kristina Pappa
VP & General Counsel
Kristen Keller
Senior Director of Legal and Business Affairs
Joe McDonald
Manager of IP Rights and Clearances

Strategic Relations

Joy Schneer
Director, Strategic Relations
Cecelia Hernandez
Sr. Manager Strategic Relations

Quality Assurance and Support

Ezequiel "Chuck" Nunez

Manager of Publishing Support

Jason Gates

QA Project Lead

Dave Strang

Manager, Compatibility and Engineering Services

Eugene Lai

Engineering Services Technician

Patricia-Jean Cody

Compatibility Analyst

Chris McQuinn

Sr. Compatibility Analyst

Anthony Rogers

Corey Messer

Daniel Mazzanti

James Benn

Jeff Beaudoin

Paul Streifel

Testers

Special Thanks to Hasbro and Wizards of the Coast

Rich Redman

Rob Watkins

Jerry Chu

Bill Carroll

Andy Collins

Bill Slavicsek

Christopher Perkins

David Noonan

Ellen Guilfoyle

Gwendolyn F. M. Kestrel

James Wyatt

Jeff Tam

Kim Mohan

Liz Schuh

Mark Sehestedt

Ming Chan

Philip Athans

Rachel Hoagland

Richard Baker

Rob Heinsoo

Scott Rouse

Stephen Schubert

Susan J. Morris

Enzyme Testing Labs

Carolljo Maher

Studio Director

Antoine van Eetvelde

Project Manager

Nicholas Mainville

Lead Tester

Nancy Plouffe

Louis-Simon Desloges

Steve Paquin

Carl Lindberg

Jean-Frédéryk Taché

Testers

Red Sheet, LLP

Kurt Carlson

Documentation

Morgan Tomaiolo

Design

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Руководитель проекта

Александр Любов

Переводчики

Владимир Емышев

Михаил Головкин

Александр Соганов

Александр Страхов

Редакторы

Юлия Транквилицкая

Татьяна Кильмаева

Михаил Швыряев

ТЕСТИРОВАНИЕ

Начальник отдела тестирования

Андрей Земляной (ZyaMa)

Тестеры

Анна Трусова (SweetAnn)

Ольга Поваляева (Elite)

Андрей Кузьмин (Angel)

Андрей Попович (Andy Jr)

Александр Пашин ('Mr. Boggus)

Игорь Гориленко (Garrynych)

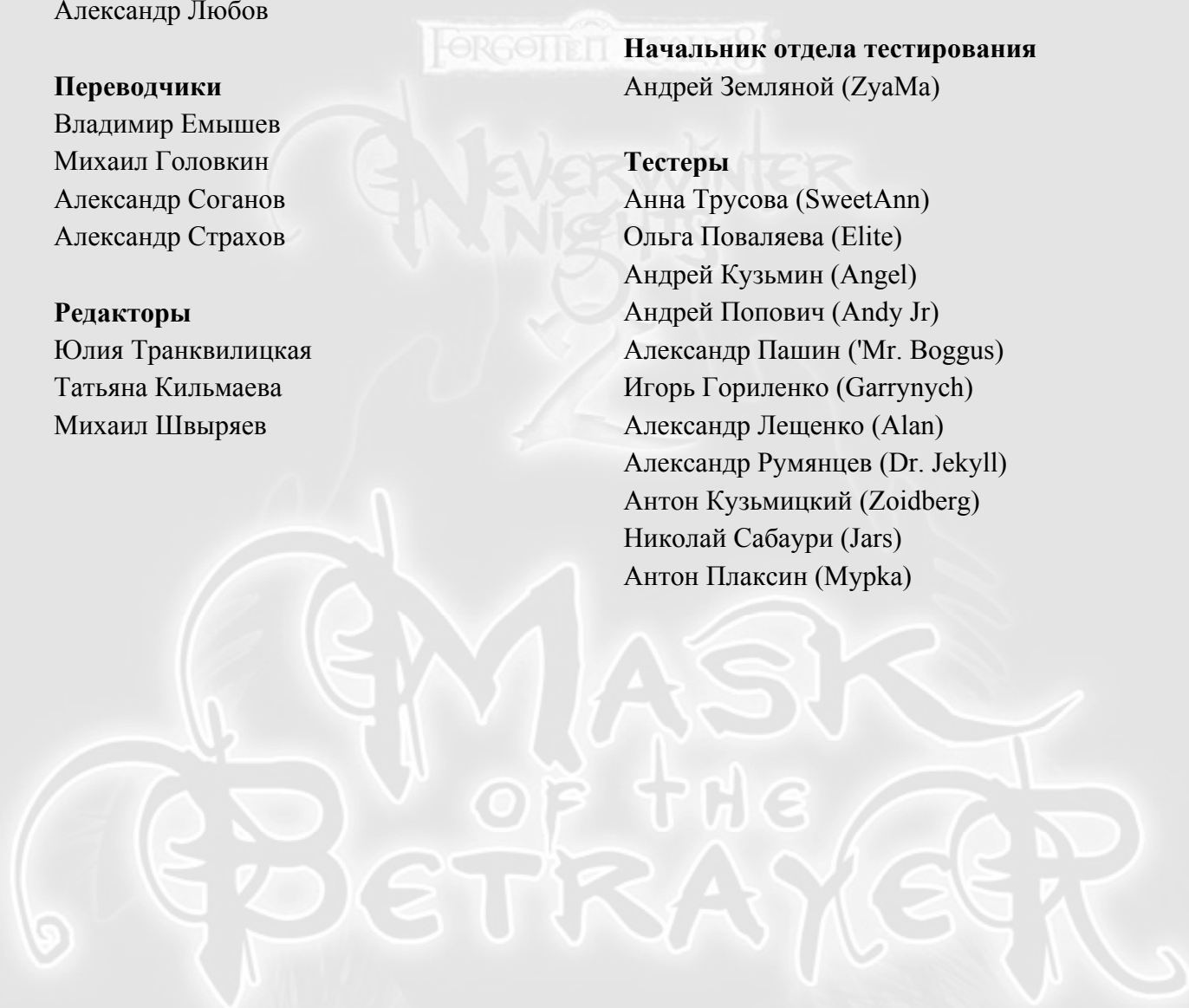
Александр Лещенко (Alan)

Александр Румянцев (Dr. Jekyll)

Антон Кузьмицкий (Zoidberg)

Николай Сабаури (Jars)

Антон Плаксин (Мурка)



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать файл ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Скачать с сайта <http://www.akella.com> патч для игры (если он есть).
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.

Последние драйверы для видеокарт можно скачать с сайтов:

ATI Technologies, Inc. <http://www.atitech.ca>

NVIDIA <http://www.nvidia.com>

7. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние сервис-паки. Для Windows 98SE может помочь установка последней версии Internet Explorer.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).

Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.). Заархивируйте и вышлите нам "сэив-гейм" (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью. Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

ВНИМАНИЕ! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню "Пуск", выберите пункт "Выполнить", наберите в нем "dxdiag" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения"). Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

www.akella.com
support@akella.com
тел. (495)363-4612

© Компания "Акелла", 2007 год. Все права защищены.